

VERDE MADURO

Relatório de Estágio na Holanda

Rita Sá Couto

ORIENTAÇÃO DE
Professor António Modesto Nunes

Relatório de Estágio para obtenção
do grau de Mestre em Design
Gráfico e Projetos Editoriais

Faculdade de Belas Artes da
Universidade do Porto - 2016/2017



Nota ao Leitor

Informa-se o leitor de que todas as citações presentes neste relatório não foram traduzidas para que fosse preservado o seu significado original, incluem-se também os nomes de entidades individuais e coletivas, localidades, projetos e produtos.

As palavras e expressões que não permitam uma tradução satisfatória, ou se tratem de neologismos, e/ou termos técnicos (ex. linguagem informática) encontram-se em itálico.

Todo o conteúdo fotográfico não creditado é da minha autoria.

Agradecimentos

Um obrigado ao Professor António Modesto, ao Nuno, à Bárbara e a todos aqueles que contribuíram para o desenvolvimento deste relatório. Um especial obrigado a Yurrian Rozenberg e ao Yurr Studio.

Dank je Wel!

Resumo

“Verde Maduro: Relatório de estágio na Holanda”, surge no âmbito do Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

Este documento relata várias fases de um estágio realizado na Holanda durante 6 meses no ano 2016.

Pretende evidenciar o desenvolvimento do estágio e a aprendizagem adquirida, preterindo projetos relevantes não pelo seu valor estético, mas sim pelo conteúdo processual.

O relatório apresenta um breve paralelismo entre a Holanda e Portugal evidenciando o porquê do país escolhido, juntamente com descrições experienciais do país e da cidade de acolhimento. Por fim, revela em retrospectiva, pensamentos sobre o método de trabalho holandês, o estágio realizado e os estágios na generalidade.

Palavras chave
Design Gráfico,
Estágio, Yurr Studio,
Holanda



Abstract

“Verde Maduro: Internship report in The Netherlands” was developed for the Master in Graphic Design and Editorial Projects at the Faculty of Fine Arts, University of Porto.

This project reports on different phases of a six-month internship done in The Netherlands during the year 2016.

It aims to present the development of the internship and the knowledge acquired, presenting important projects not for their aesthetic value or originality, but for their learning content.

The report contains a brief comparison between The Netherlands and Portugal, explaining why I chose this country for my internship alongside descriptions of my experiences. To conclude, it shows in retrospect, thoughts about the Dutch working method, my internship and internships in general.

Key Words

Graphic Design;
Internship;
Yurr Studio;
The Netherlands

O1				O5	
Introdução	16			Processo de Aprendizagem	89
O2				O5.1 Criatividade e Forma	
Enquadramento	21	O2.1 Contextualização	23	Processo Criativo	
		O2.2 Breda por Breves Palavras	33	Direção Artística	
		O2.3 O Edifício Coletivo	45	Coerência Formal	
O3				Variação na Perceção	
Caracterização	51	O3.1 O Yurr Studio	52	Concetualização	
		Hierarquia		Trabalho de Campo	
		Distribuição e Orçamentos		Imprevisto	
		Gerência de Tempo		Produção	
		Instalações		Pesquisa	
		Método de Trabalho		O5.2 Perceção e Dialética	125
		Filosofia e Ética		O5.3 De Imagens a Objetos	131
		O3.2 Biónica do Estágio	63	Arte Final e Produção	
		Adaptação			
		Autonomia			
		Contacto			
		Liberdade Criativa			
O4				O6	
Desenvolvimento	69	O4.1 Comunicação	71	Conclusões Finais	
		O4.2 Angariação e Interação	79	Perspetivas Futuras	
		Clientes		145	
				O7	
				Referências Bibliográficas	
				155	





01

Introdução

Para concluir o presente ciclo de estudos, na sequência do Mestrado iniciado na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, optei, entre as três alternativas fornecidas pela Faculdade (Dissertação, Projeto, Estágio), por realizar um relatório de estágio. Prefiro desta forma realizar o estágio no âmbito académico, incorporando-o na minha experiência e formação como estudante de Design Gráfico e não como profissional já no mercado de trabalho.

Este relatório constitui-se como uma narrativa sobre o estágio realizado entre 11 de Janeiro e 15 de Junho de 2016, no estúdio de design gráfico Yurr Studio, na cidade de Breda, Holanda. Tendo como base apontamentos diários que realizei durante esse período.

Na procura de estúdios holandeses tinha já em conta que não pretendia um “grande” estúdio. Receando que um estúdio com maiores orçamentos, trabalhadores e projetos não conseguisse fornecer o tipo de experiência e proximidade que pretendia. Num estúdio com estas características haveria probabilidade de não pretenderem arriscar com o estagiário, deixando para mim apenas projetos ou tarefas irrelevantes. Um estúdio mais modesto pareceu-me uma melhor opção, no sentido em que iria haver maior probabilidade de ser incluída em vários projetos, gerando em mim uma oportunidade de criar ligações com os membros da equipa, entendendo assim melhor o seu método processual e abordagem. O Yurr Studio pareceu-me o local indicado, com uma equipa pequena, mas com experiência, com trabalhos de grande qualidade gráfica e até alguns prémios.

Para a minha estadia na Holanda tive como principal objetivo conhecer em primeira pessoa a sua cultura e explorar o método e mentalidade de trabalho holandês de uma forma profunda, acompanhando trabalhos, em conversas e em viagens, para assim posteriormente desenvolver, como enriquecimento pessoal, a minha própria linguagem, método e abordagem ao design.

Na sua essência, a estrutura do relatório divide-se em duas partes: uma primeira em que procuro fazer o enquadramento e caracterização do estágio, situando geográfica e culturalmente o leitor e explicitando os objetivos e guias que pautaram o estágio desde o seu início; e uma segunda parte em que procuro expor o desenvolvimento do estágio e aprendizagem adquirida, onde preterei apresentar projetos não pela sua qualidade gráfica ou originalidade mas sim pelo seu conteúdo processual e elementos de aprendizagem, destacando a direção artística, o imprevisível, o processo criativo e concetualização.

O relatório termina com uma reflexão sobre o estágio realizado, analisando a sua relevância, e os estágios na generalidade, acompanhado de pensamentos e experienciais.





postnl Post verzenden naar het buitenland

0-20g	1x	Internationaal	1
20-50g	2x	Internationaal	1

Internationaal

1

Nederland 2014

PRIORITY

Internationaal

1

Nederland 2014

PRIORITY

Internationaal

1

Nederland 2014

PRIORITY

Internationaal

1

Nederland 2014

PRIORITY

Internationaal

1

Nederland 2014

PRIORITY

Kijk voor meer informatie op www.postnl.nl

©2014 Koninklijke PostNL B.V.
Artikelnummer: 346703

8 714341 081049

W2W2



Enquadramento

02.1 Contextualização

A Holanda é um país que cedo fez parte do meu imaginário, pois desde muito nova que lá passava o Natal com frequência e, desde então que a sua cultura tem cativado o meu interesse. A minha relação com a Holanda está também intimamente ligada com a minha própria relação com o design gráfico e com as publicações para crianças, pois foi desde muito nova que os livros de Dick Bruna me fascinaram, um entre muitos exemplos com os que desde então fui tendo contacto e que muito me influenciaram. A Holanda sempre foi, para mim, uma grande referência, não apenas graficamente, mas também culturalmente. Toda a sua história e cultura influenciam o seu estilo de vida e cultura visual, levando-os a ser uma grande potência cultural e económica. Apesar de tudo, nunca apreciei muito do termo “*Dutch Design*” especialmente quando este é utilizado genericamente ou como um rótulo. Contudo, não sou contra a noção de design holandês quando entendida como design que por acaso é holandês ou, por outras palavras, acredito na ideia de design holandês como resultado de certas circunstâncias e movimentos históricos, como De Stijl e Provo, a social democracia, toda a noção de *Verzorgingsstaat* (bem-estar social) e até as “ocupas” de casas em Amsterdão.



Composição de Dick Bruna
Centraal Museum, Utreque

Não entendo que exista um estilo único de design na Holanda, no sentido de uma linguagem visual generalizada, apesar de um país com poucos quilómetros quadrados não faria sentido que todos os habitantes fossem formatados para o mesmo. No entanto acredito que, tradicionalmente, os holandeses têm uma grande noção do papel do design. Para percebermos esta noção temos de voltar atrás na história, pois está relacionada com o facto da Holanda, como país, ser praticamente criada pelo Homem. Através de sistemas elaborados de diques e polders, os holandeses conseguiram manusear a forma do seu próprio país, roubando terreno ao mar, criando-o do nada. E esta noção, em que tudo à sua volta é essencialmente criado pelo Homem, gerou um estado de espírito bastante “típico”, um que ainda ressoa, não só no design e na arte, mas também na política e na economia. Toda esta noção de um ambiente criado e desenhado, manifesta-se na tradição do design gráfico. Apesar de não se manifestar como um estilo visual específico, anteriormente mencionado como “*Dutch Design*”, ou como uma única linguagem gráfica, mas sim manifesta-se como uma mentalidade, uma estranha e paradoxal mistura do pragmatismo e idealismo, que é a cultura e estilo de vida holandês em diversos aspetos.

Assim que cheguei à Holanda rapidamente confirmei de que a sua afamada racionalidade e pragmatismo estava bem patente no seu próprio sentido de urbanidade, do planeamento à organização e limpeza das ruas, ao aproveitamento do espaço. Fruto de uma imensa rede de canais que se espalha por todo o território, o barco e a navegação fluvial, sempre fizeram parte da vida dos holandeses. Daí as suas casas serem bastante compartimentadas, da mesma maneira que os barcos, têm as suas escadas mínimas e íngremes, as suas áreas muito bem aproveitadas, mas mesmo assim sempre bastante habitáveis e com boa relação com o exterior. Uma das coisas que mais me intrigou de início foi o completo à vontade com que os holandeses

habitavam as suas salas de estar, com as janelas frequentemente desprovidas de cortinas em comunicação direta com a rua, sujeitas até a um certo devassamento. Esta particularidade prende-se muito com o facto de eles sentirem que não têm nada a esconder e confiarem plenamente na civilidade dos seus concidadãos. A vida holandesa está profundamente ligada com esta sua mentalidade prática e bastante modesta. Geralmente levam uma vida bastante regrada e têm um equilibrado horário laboral, onde dão pouca importância ao almoço, reservando-lhe apenas uma pequena pausa e uma refeição simples e prática, para não prejudicar a produtividade. Tentam assim concentrar a sua atividade no dia e deixam o trabalho mais cedo, regra geral por volta das 17:00h, consequentemente também jantam bastante mais cedo, por volta das 18:00h.

Os holandeses são, portanto no que observei, um povo bastante reservado, discreto e não gosta de grandes manifestações emotivas. Senti que são muito respeitadores da norma social e algo conformistas. É evidente ainda uma certa influência que as consequências da guerra deixaram na psique do povo holandês. Por exemplo, ainda hoje uma vez por mês, toca uma sirene como resquício dos procedimentos do tempo da guerra, há também um dia em particular no ano em que todo o país faz um minuto de silêncio em honra dos mortos na guerra. Apesar do forte crescimento de que o país beneficiou e com o estado social alcançado com a social democracia, o sentimento de sacrifício, de trabalho e de eficiência pelo bem de todos está presente no quotidiano.

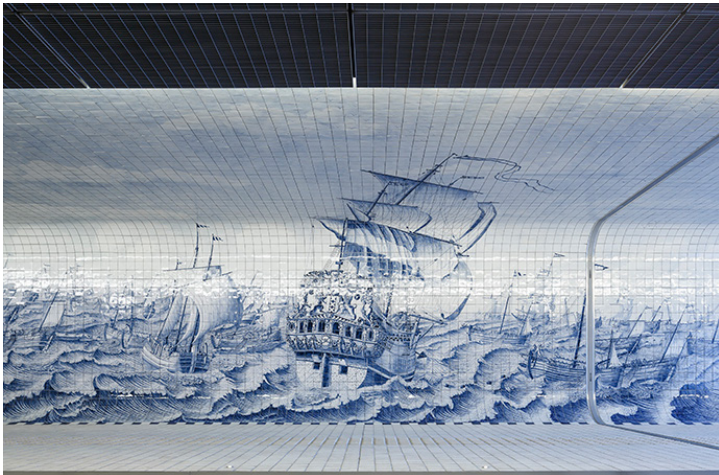


Apesar das diferenças culturais há bastantes paralelismos que podemos traçar entre a cultura e história portuguesa e holandesa. Ambos são países relativamente pequenos, colonizadores e historicamente e geograficamente voltados para o mar, para o comércio, diplomacia e exploração. Ambos chegaram a estar simultaneamente sob o domínio espanhol dos Filipes da casa dos Habsbourg e foram os primeiros europeus a entrar em contacto com os países do extremo oriente como a China e o Japão, de onde importaram porcelanas e também retiraram influências para a sua cerâmica. Sendo desde cedo na sua história percursos da globalização e do cosmopolitismo e multiculturalidade.



©Jannes Linder

Azulejos de Irma Boom
Amsterdão



©Jannes Linder







02.2 Breda por Breves Palavras

Breda⁰¹ é uma pequena cidade (180,420 habitantes na sua municipalidade) no distrito de Noord-Brabant, no sul da Holanda. Apesar de grande importância histórica, maioritariamente pela assinatura do tratado de Breda o qual deu fim à guerra anglo-holandesa (1665-1667), apenas apresentarei uma breve descrição experiencial da cidade.

⁰¹ Fonética da palavra “Breda”. Quando uma consoante se encontra entre duas vogais, estas pronunciam-se abertas. [bre:’da:] (Brreidá)

Como tantas outras cidades holandesas, o centro de Breda está fortificado por um canal como estratégia militar e comercial. Este canal é a junção de dois rios distintos, rio Mark e Aa, o que originou o nome da cidade, pela fonética dos seus nomes.

No coração da cidade encontra-se o Grote Markt (grande mercado) onde se realizam eventos festivos, como o carnaval ou o festival de jazz; e quotidianos, como o mercado ou restauração. Nesta praça está situada a Grote Kerk, a igreja matriz protestante, um belo exemplo do estilo gótico de Brabant. Do Grote Markt até à estação de comboio está o parque Valkenberg, um enorme parque público onde os holandeses apanham maior parte do seu sol. Ao seu lado encontra-se o castelo de Breda, outrora casa de Nassaus (família real Holandesa) hoje apenas para serviços militares.

A cidade incorpora variadas zonas e edifícios interessantes, como o Chassé Theater, Holland Casino, sala de espetáculos Mezz, museu MOTI, etc. mas a zona que mais me fascinou foi a zona industrial. Esta zona, denominada de Haveneiland, é bastante interessante não só por ser uma península nas velhas docas, mas também pelo seu conteúdo. Os velhos armazéns e

espaços absurdamente grandes foram ocupados por diferentes organizações criativas e lojas alternativas. Um dos principais é o STEK, uma comunidade criativa autossustentável de negócios e atividades sociais. Este projeto é uma iniciativa do arquiteto Tim van den Burg no âmbito da fundação Braak!, fundação esta que tem como objectivo reinventar espaços industriais abandonados ou terrenos expectantes da cidade. Teve também assinatura desta fundação o plano para a Belcrum Beach, o Skate Hall Pier 15 entre outros projetos criados ao longo do rio Mark e que criam com o STEK um complexo alargado na Haveneiland. Este ocupa uma área pavimentada onde antes havia um grande depósito de madeiras. O STEK é um projeto que está em progressivo desenvolvimento e neste momento inclui uma série de infraestruturas e património preservado, construído e financiado pela própria comunidade que participa no projeto. As infraestruturas vão desde um pequeno bar, uma pastelaria, uma produtora de cerveja, uma pequena biblioteca, uma oficina de bicicletas, uma oficina de mobiliário que tira proveito de desperdícios de madeira, um pequeno auditório, entre outras.

Os valores fundamentais defendidos e incentivados por esta comunidade são a criatividade, a reutilização inovadora e a cooperação. A comunidade organiza-se numa espécie de emparcelamento do território e funciona num sistema de arrendamento que varia de acordo com os serviços que prestam à comunidade e o valor que a atividade a desenvolver representará para o STEK.

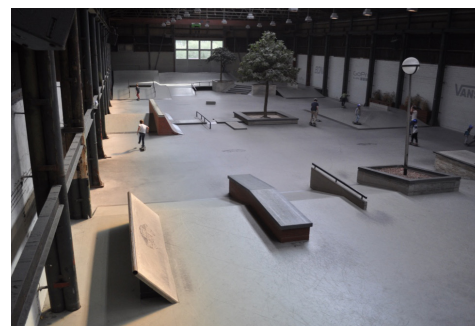
Um pouco mais à frente do STEK, encontra-se o Skate Hall Pier 15, um antigo armazém agora transformado em parque de skate coberto, com bar no topo e esplanada construída por materiais reutilizados das docas. Barris e barcos são bancos enquanto o bar é um contentor de carga. O Pier 15 proporciona também eventos festivos e concertos, utilizando o espaço de maneiras criativas.





Ambiente do STEK
Por Nuno Oliveira





Espaço Pier 15
Por Nuno Oliveira



Por fim temos a Belcrum Beach, uma praia artificial que alberga uma associação de voluntários que se ocupa da gestão e manutenção do próprio espaço da praia assim como de um espaço de quinta homónimo, o Belcrum Farm, que se destina à agricultura urbana. A associação desenvolve também uma plataforma de interação com as outras indústrias criativas, também situadas no complexo da Haveneiland, assim como outros sectores da sociedade, com vista a criar atividades e *workshops* abertos a todos os cidadãos principalmente na época balnear. Paralelamente e no âmbito do Belcrum Farm plantam vegetais para consumo da cozinha do pavilhão que lhe é anexo e para venda ao exterior, assim como também alberga um festival de colheita todos os anos.

Ao contrário do STEK, as infraestruturas Belcrum e as atividades que se desenvolvem nelas baseiam-se menos na iniciativa de particulares em comunidade, mas mais sob a forma da associação que as representa, embora partilhem e beneficiem da proximidade e de diversas relações. Mais uma vez, todos os edifícios que fazem parte da praia e da quinta foram construídos com recurso a materiais reciclados e componentes reaproveitadas, como por exemplo todos caixilhos e todas as portas do pavilhão da praia e da estufa foram retirados das demolições da Rijkstraat. Há todo um programa e uma publicidade à volta da recolha de materiais e incentivo aos cidadãos para se lembrarem da Belcrum Beach quando tem algo que possa ser aproveitado, até porque muitos dos *workshops* que acontecem no recinto fazem uso desses materiais residuais.

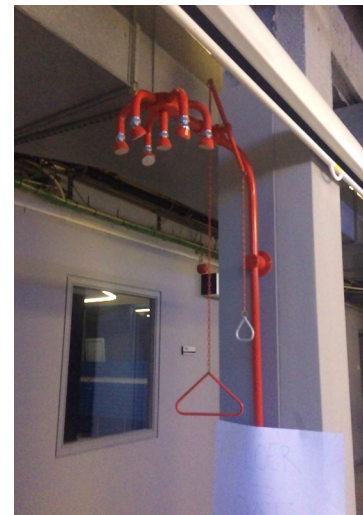
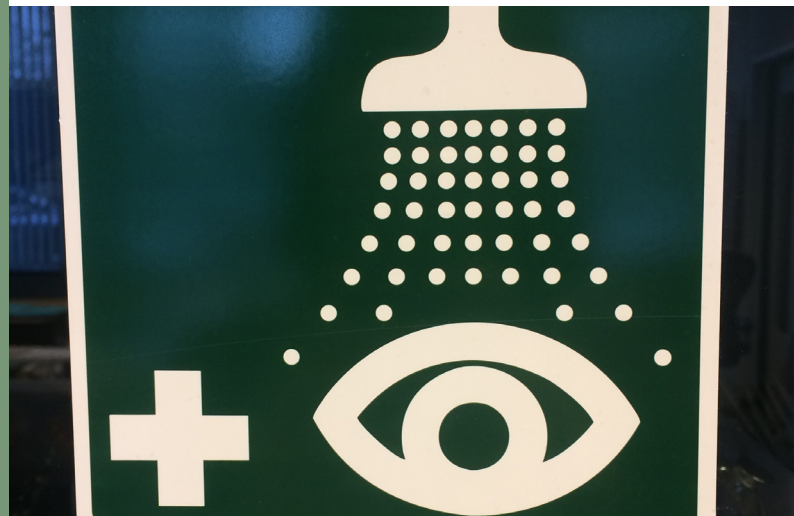
A Haveneiland representa perfeitamente o espírito criativo, inovador, social e de sacrifício holandês, que referi anteriormente, e que se manifesta também no design gráfico.



Belcrum Beach e Belcrum Farm
Por Nuno Oliveira







02.3 O Edifício Coletivo

O estúdio está localizado na Hoornwerkstraat nº1, numa zona criativa de Breda. Criativa por existirem vários edifícios com o único propósito de serem arrendados a empresas criativas. O complexo criativo desta zona da cidade é composto por: um edifício pertencente a uma empresa de arquitetura, que empregara antes um grande número de arquitetos, mas atualmente emprega apenas três e aluga o restante espaço a outras empresas; imediatamente adjacente a este edifício e junto ao novo quartel de bombeiros, há um outro também destinado a atividades criativas, que anteriormente tinha servido de instalações para o departamento de bombeiros da cidade (todas as estruturas antes utilizadas pelos bombeiros são agora aproveitadas para exposições, estúdios e até tem uma área de restauração); e edifício onde se encontrava o meu local de trabalho. O Edifício era um antigo laboratório de tratamento de águas. As várias salas do antigo laboratório foram reaproveitadas para o que são agora diferentes estúdios criativos. As infraestruturas principais ainda se encontram no edifício, como variadas estruturas metálicas, portas duplas com visor, salas de observação e quarentena, chuveiros para limpeza rápida de químicos e até avisos de prevenção. Assim todos os compartimentos têm características e tamanhos distintos o que fez com cada estúdio se tivesse que adaptar a cada espaço.

Uma das divisões que se destinava antes a testes químicos, tinha um sistema de portas automáticas e de correr, de modo a evitar o contacto com as mãos. Essa divisão pertence a Yurr Studio, o que me fazia constantemente sentir num filme de ficção científica.



No mesmo edifício existem estúdios como o de Rob van Hoesel, Burg Burg, Graphic Design Festival Breda, Tiesencoo, TWAALF, Brandspanking, entre outros. Juntos formam uma comunidade criativa de entreajuda, onde estúdios de design trabalham em equipa com estúdios de programação ou impressão. Todos os estúdios se dedicam a melhorar o espaço comum a todos, construindo mesas e bancos, zona de cozinha e almoço, zona de pausa e divertimento e até melhorando paredes e chão. Tornando o ambiente mais confortável e agradável a todos.





YURR~ grafisch ontwerp
vangt verhalen in beeld

Yurr Rozenberg
vertel@yurr.nl
06 282 10 719
076 88 98 773
Hoornwerkstraat 1
4814 AN Breda

zie yurr.nl



Caraterização

03.1 O Yurr Studio

⁰² **Trabalhos realizados para** Avans Hogeschool Breda; Biblioteca de Breda; Chassé Theater; Breda Jazz; Electron; Fontanel Rotterdam; Gemeente Breda; Grote Kerk Breda; Graphic Design Festival; Moti; Gonzo circus Amsterdam; Giesbers Arnhem; Podium Bloos; NoHouseWine Amsterdam; International Film Festival Breda; iDFX Breda; entre outros.

⁰³ **Prémios** European Design Awards 2013 (prata) na categoria de exposição; The Best Dutch Book Design 2014; Toptalent Brabant 2010; Designer gráfico docente de St. Joost Breda 2011; entre outros.

YURR Studio⁰² é um estúdio de design gráfico, sediado em Breda e fundado em 2010 por Yurrian Rozenberg. Na cidade de Breda, YURR Studio ⁰³ é bastante reconhecido, principalmente por Yurrian se ter graduado na Kunstacademie St Joost e sempre se ter mantido ativo em projetos para a cidade enquanto estudante, mas também por ali ter desenvolvido a sua carreira profissional. Apesar de realizar alguns trabalhos para outras cidades da Holanda, Yurrian tem a maior parte dos seus clientes e trabalhos em Breda.

Hierarquia

Devido ao facto de o estúdio ser de Yurrian, Yurr como é chamado, obviamente que isso fazia dele o responsável por decisões financeiras e definitivas em relação aos destinos do estúdio. Os projetos que não são acompanhados por ele têm de ser pelo menos revistos e aprovados por ele no final. A hierarquia do estúdio é bastante simples, seguido de Yurr está o Rob van Berkel, colega designer de Yurr que inicialmente apenas ia ao estúdio às sextas-feiras, por trabalhar numa empresa diferente, mais tarde passou a fazer parte da equipa a tempo inteiro e em exclusivo. O Rob trouxe vários contatos importantes para o estúdio e faz parcerias com o Yurr em alguns trabalhos, a ideia é o Rob tentar criar a sua carreira de designer sem necessitar de trabalhar para uma empresa. Assim o Rob usa o estúdio como local de trabalho próprio e ajuda o Yurr também a desenvolver o seu estúdio. De seguida está o Stefan Manheim, designer júnior licenciado também em St Joost. Foi estagiário neste mesmo estúdio anteriormente, mas devido ao seu trabalho impecável foi contratado. O Yurr deposita nele muita confiança e várias responsabilidades

inclusive pôr-me a par de todas as situações e tarefas. Depois está o estagiário, neste caso eu, que é responsável por ajudar em todos os trabalhos em que fosse necessário, manter o estúdio organizado, seguir os paços do Yurr para aprender os seus métodos, trabalhar nas redes sociais e no *website* do estúdio, tirar fotografias a todos os projetos finalizados e ainda trabalhar nos seus próprios projetos.

Distribuição e Orçamentos

Todas as segundas-feiras de manhã os membros do estúdio reuniam-se para a semanal *week plannen* (planeamento semanal), onde discutíamos novas propostas de trabalho, o estado dos projetos em processo, que projetos tinham sido finalizados e se todos tinham trabalho suficiente para a semana. Tudo isto era afixado em post-it num quadro que continha todos os nossos nomes, uma divisão de trabalho pago e não pago e ainda uma subdivisão que diferenciava os projetos em processo e finalizados. Depois de distribuir os projetos cada um de nós tinha de ir ao seu computador e adicioná-los ao *Daylite*, uma aplicação que é partilhada pelo estúdio onde é possível adicionar ou atribuir projetos e planear um calendário semanal. Tendo em conta os projetos designados e os ainda em processo, cada membro tem de planear a sua semana e as horas que dedica a cada um. Esta parte é bastante importante visto que quando o Yurr apresenta ao cliente um orçamento, este inclui as horas de trabalho, sendo que cada hora de trabalho custa 85€. Apenas em alguns casos o Yurr pode fazer uns ajustes ao orçamento, como no projeto Het Higgend Hert onde houve um acordo de preço mais baixo em troca de cervejas gratuitas; ou no projeto En Plein Public em que o financiamento disponível era demasiado reduzido para o número de elementos necessários pedidos. O Yurr acredita que os projetos não devem ser apenas aceites pelo valor monetário ou exposição a adquirir, mas devem também ser aceites para contribuir a uma melhor imagem gráfica, de projetos interessantes da cidade que não possuem grande orçamento.

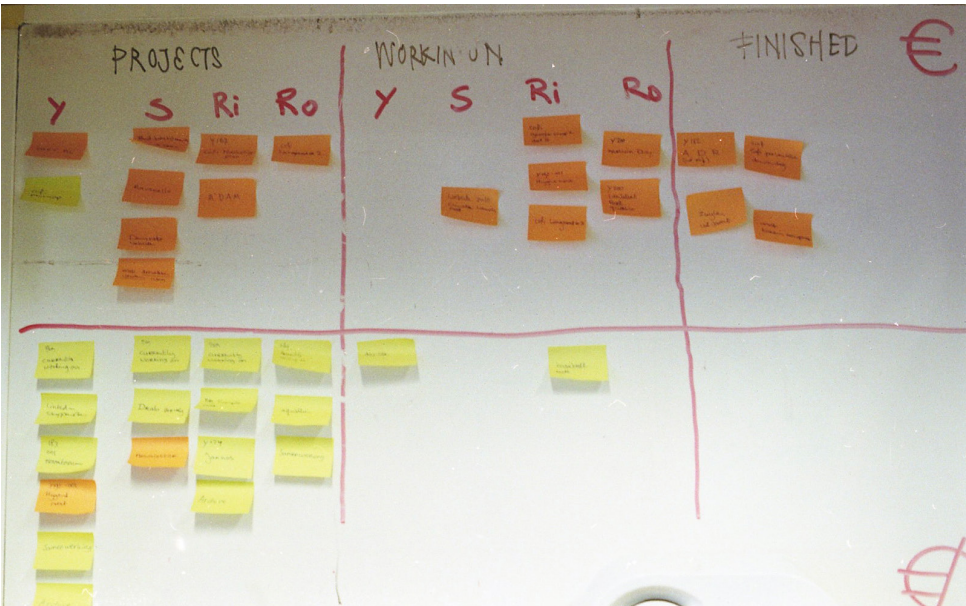
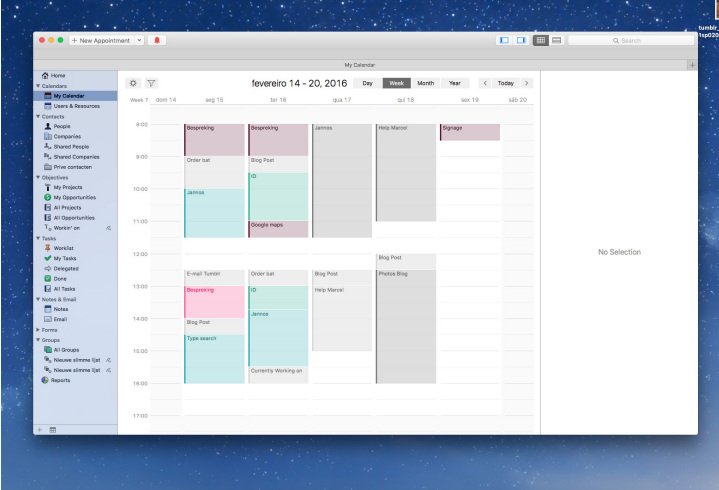
Gerência de Tempo

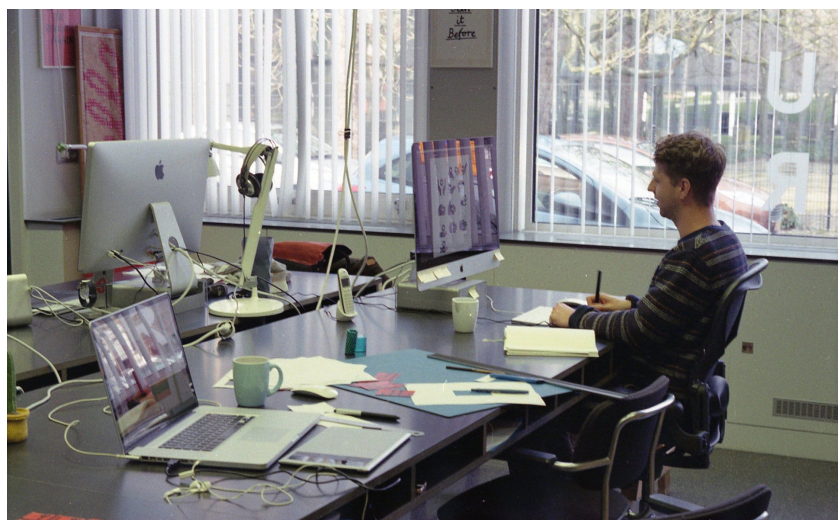
Relativamente ao trabalho não pago, este é constituído por projetos para o estúdio, como fotografias de projetos, organização de documentos, ideias para autopromoção e trabalhos não financiados (exemplos que irei apresentar mais à frente). O Yurr acredita que não devemos estar demasiado tempo concentrados no dinheiro que ganhamos e devemos explorar sempre ao máximo o nosso lado criativo, deixando de lado o trabalho pago e dedicarmo-nos durante umas horas apenas a discutir ideias e a fazer rascunhos. Também nos incentiva a sair do estúdio e dar um passeio lá fora para apanharmos sol e ar fresco ou então a jogar um pouco de ping-pong.

Em contrapartida as horas de trabalho são aproveitadas ao máximo, mesmo em épocas festivas. Um dia festivo no edifício coletivo cheguei ao estúdio às 9:00h e reparei que o quadro de entrada *in/uit*⁰⁴ estava bastante diferente do habitual, quase ninguém de outros estúdios estava no edifício. Isto porque nessa noite iria haver um evento, um Bingo de criativos, onde todos os estúdios contribuem com criações próprias para formarem os prémios do Bingo. Rob van Hoesell, por exemplo, contribuiu com um conjunto de 10 livros, cada um com o valor de 30€, outros estúdios contribuíram com mão de obra, jantares e trabalhos originais. A maior parte do pessoal dos estúdios nem compareceu no decorrer do dia, mas o Yurr considerou um desperdício de tempo de trabalho e só nos libertou quando o Bingo começou.

A contabilista do estúdio aparecia todos os meses para reuniões de contabilidade. Eu entregava-lhe todas as faturas do estúdio que já tinha organizado previamente por data e valor, assinalado a azul o preço e a verde a data.

⁰⁴ Fonética da palavra “uit”. Do ditongo “ui” [œy] (au)





Instalações

As dimensões do espaço são de aproximadamente 50 metros quadrados sendo que este está dividido a meio por um grande armário separando o Yurr Studio de Tiesencoo. Uma das paredes é preenchida de grandes janelas que vão até ao tecto dando muita luz ao espaço e tornando-o bastante acolhedor e agradável. Do lado oposto às janelas encontram-se armários originais do laboratório e à sua esquerda uma pequena zona de cozinha. Esta sala é unida a outro estúdio (Rob van Hoesel) por um pequeno corredor fechado por duas portas, uma em cada sala, onde foi criado um estúdio de fotografia partilhado por ambos os estúdios.

O espaço de trabalho é constituído por quatro grandes mesas localizadas no centro da sala formando um grande retângulo. Em três cantos deste grande retângulo encontram-se três iMacs destinados aos diferentes membros do grupo, exceto o estagiário que tem de levar para o trabalho o seu próprio computador. O Yurr certificou-se que o seu estúdio estava equipado com todos os materiais necessários para todos os tipos de projetos, desde variados tipos de papéis, devidamente organizados por género em capas, a materiais de pintura, eletrónicos e mecânicos e livros de pesquisa.

Método de Trabalho

O método de trabalho do Yurr é bastante simples, mas eficaz, todos os elementos do grupo estão ligados à mesma *dropbox* que contém todos os trabalhos do estúdio até à data. As pastas que albergam os projetos eram denominadas de Yooo e o número e nome respetivo do projeto. As pastas eram subdivididas em quatro partes: *in* - o que chega do cliente; *uit* - o que sai para o cliente; *schetsen* - esboços, processo, pesquisa; *opmaak* - final; fontes.

Este sistema organizado era complementado por outro sistema prudente onde sempre que cada membro do estúdio abria e trabalhava num ficheiro deveria guarda-lo com um número a cima. Por outras palavras, se eu abrisse e trabalhasse no ficheiro Yooo 01, deveria salvá-lo como Yooo 02. Desse modo todos os membros da equipa tinham acesso à mesma informação e ao mesmo tempo, podendo cada um trabalhar livremente em cada projeto e ter acesso a versões anteriores.

O Yurr é extremamente organizado e calculista, quase se pode dizer que é obcecado pela organização. Olhar para o seu *Daylite* é quase doentio, todos os espaços estão preenchidos, até com nota de “falar com Rita” ou “telefonar a Rob”. Mesmo antes de fazer um telefonema aponta num papel tudo o que planeia dizer.⁹⁵

Na Holanda apenas é servida uma refeição quente ao dia, sendo que essa é maioritariamente o jantar, o almoço costuma resumir-se apenas a sandes ou tostas. Como referi anteriormente, para aumentar a produção de trabalho, ninguém sai do local de trabalho para almoçar. No meu primeiro dia fiz isso e todos acharam bastante estranho. Assim cada elemento do nosso grupo de almoço, constituído por todos os do estúdio mais o Marcel e Peter (membros de outros estúdios), têm um dia designado em que compram e preparam o almoço para todos, enquanto os outros elementos continuam a trabalhar. Quando o almoço está preparado todos se reúnem no espaço comum para almoçar e no fim todos voltam ao seu trabalho, enquanto apenas uma pessoa limpa, evitando perder muito tempo na pausa de almoço.

⁹⁵ Foi-me pedido para imprimir autocolantes para os arquivos do Yurr com todos os números de trabalhos para serem catalogados corretamente. Quando apresentei ao Yurr ele disse-me “Estão bem, mas não é essa a tipografia que quero” pelos vistos o Yurr tem uma tipografia específica para tudo o que usa na sua “marca”. Contudo esqueceu-se de me avisar.

Filosofia e Ética

O estúdio defende que por trás de todos os produtos finais deve existir um conceito ou história, caso contrário são apenas uma forma vulgar e bonita, sem ligação nenhuma ao cliente. O Yurr procura sempre ajudar o cliente a perceber o que necessita para alcançar o objetivo final, em vez de lhe apresentar um resultado distante ao cliente.

Apesar de barreiras linguísticas e discordâncias entre culturas, senti que o meu trabalho e opinião eram valorizados, o Yurr pedia a minha opinião constantemente e não a tratava como sugestão irrelevante de estagiário. Percebi que não me aceitou no seu estúdio como mão de obra barata, mas sim pelo meu trabalho. Ele falava várias vezes sobre o que via no meu trabalho pessoal e como gostaria que eu fizesse mais coisas “à Rita” para o estúdio.

O Yurr comentou comigo que o estado holandês contribuía financeiramente para pagar o meu estágio, o que se traduzia em 200€ por mês. Também me esclareceu que apesar de tudo, tal só acontecia, pois ele já empregava outras pessoas, sendo que o número de estagiários e o apoio do estado seriam proporcionais ao número de pessoas que o estúdio emprega.





03.2 Biónica do Estágio

O primeiro dia que entrei no Yurr Studio, dia 11 de Janeiro de 2016, foi marcado pela morte de David Bowie. Todos recebemos a notícia pela manhã e dedicámos alguns minutos a ponderar sobre o seu processo criativo. O Yurr referiu que ele escrevia palavras soltas em pequenas folhas para mais tarde atirá-las ao ar e o resultado seria ideias para possíveis músicas. Pensámos que este processo de ideias e modo de pensamento criativo seria ótimo para projetos futuros.

Depois de me oferecer o cordial café, conhecer o espaço e os membros do estúdio, o Yurr pôs-me a par das minhas tarefas futuras e explicou-me que, sempre que acolhe um estagiário divide o seu tempo no estúdio em quatro fases, adaptação, autonomia, contacto e liberdade criativa.

Adaptação

A primeira fase é a de observação e absorção do método do estúdio (fase de adaptação), onde o estagiário ajuda o Yurr em alguns trabalhos e está sempre sobre a sua tutoria, adaptando-se ao seu método de trabalho. Sendo a fase de adaptação, apenas podiam ser-me atribuídos projetos de pouca responsabilidade e exigência, tendo de estar sempre acompanhada pelo Yurr ou Stefan. Assim trabalhei principalmente em projetos de *Blog*, ou seja, fotografar e editar projetos para serem publicados em várias redes sociais.

Nesta altura estava a ser desenvolvido uma *Long Read* para Breda, City of Imagineers uma comunidade de criativos em Breda que tenta promover os estúdios da própria cidade, motivando os



clientes locais a procurar propostas na própria cidade em vez de recorrerem a estúdios de cidades maiores como Amsterdão, Roterdão ou Haia. Também criam palestras e reuniões constantes para que os estúdios de diferentes áreas possam colaborar juntos em projetos, dinamizando mais uma vez os estúdios da cidade. A primeira proposta foi criar uma série de ilustrações para acompanhar os textos no prolongar da *Long Read*. Esta proposta foi-me dada meia hora depois de eu chegar e com total liberdade criativa. Paralelamente o Yurr e Stefan trabalhavam no website do museu MOTI onde eu participei, mais tarde, apenas na criação dos ícones meteorológicos.

Autonomia

A segunda fase é a de desenvolvimento de independência (fase de autonomia), onde tanto o Yurr como o estagiário trabalham individualmente no mesmo projeto e no final é apresentado ao cliente a melhor opção ou uma combinação de ambas. Foi conseguida mais liberdade nesta fase, contudo o Yurr não estava tão presente para supervisionar e aprovar os projetos. Eu teria de ter autonomia e espírito crítico para entender se o meu trabalho estava ao nível de qualidade exigida pelo estúdio e pronto para o cliente.

O Yurr decidiu que desenvolveríamos simultaneamente um projeto que estava a realizar desde Janeiro, mas que encontrava dificuldades com os clientes, nada reproduzido era aprovado. O projeto designado de Het Hijgend Hert, der jacht ontkomen (o veado ofegante, escapa à caça) consiste em criar a identidade do Bar a que todos chamam apenas Hijgend Hert. Decidimos que enquanto ele continuava a desenvolver uma melhor proposta eu poderia desenvolver a minha própria e no final juntar ideias e decidir ficar com a melhor solução.

Contacto

A terceira fase é a de desenvolvimento de confiança (fase de contacto), onde o estagiário tem um cliente exclusivo e deve acompanhá-lo do início ao fim sozinho. Esta fase foi definida por contacto com clientes e aprender a lidar com situações fora do estúdio, como conversas com gráficas e outros artistas. Os projetos mais relevantes nesta fase foram, a publicação DRAB, Ravanello⁰⁶, Cofi Visitekaartje e Jannos⁰⁷, sendo que este último foi o projeto principal desta fase.

⁰⁶ Fonética da palavra “Ravanello”. A letra [V] é lida como [F]. (Ráfánélo)

⁰⁷ Fonética da palavra “Jannos”. A letra [J] é lida como [I]. (lanos)

Liberdade Criativa

A quarta fase é a de projeto livre (fase de liberdade criativa), onde o estagiário pode idealizar e criar livremente um projeto para o estúdio. Para além do projeto livre, que descrevo na página 139, desenvolvi autonomia e ganhei autoridade, mesmo que por vezes condicionada, para dirigir alguns projetos importantes. Projetos como Blik en Bloos Zomer Editie, Het Pon Jaarboek, DRAB LaunchParty e até apresentar os métodos do trabalho estúdio ao novo estagiário.







Desenvolvimento

04.1 Comunicação

O Yurr investe muito na comunicação do seu estúdio levando-a com seriedade e rigidez. Tem uma maneira muito específica de publicar nas redes sociais, todas as fotografias de projeto captadas sobre o mesmo fundo, com os objetos finais pendurados por molas num arame. A sua maneira de editar as fotografias era ainda mais meticulosa, havendo uma série de passos que tinham de ser seguidos à risca. Depois de editadas as fotografias, estas tinham de ser salvas em diferentes formatos e para diferentes plataformas. Todas as sextas-feiras os projetos são publicados no Facebook, LinkedIn, Tumblr e os melhores também no seu *website*, todos acompanhados de um texto explicativo. As publicações deveriam estar preparadas no dia anterior e serem partilhadas sempre antes do meio dia. A comunicação é de tal modo importante que a preparação de um projeto para ser partilhado é também um projeto de trabalho, sempre encarregado ao estagiário, denominado de *Blog Post*.

Para além destas publicações, tínhamos publicações informais, no Facebook, a que chamava-mos de *currently working on* (atualmente a trabalhar em) onde publicávamos pormenores de projetos que estavam em processo. Cada membro do estúdio tinha um dia atribuído, o Yurr às segundas, eu às terças, Stefan às quartas e Rob às quintas.⁰⁸

O Yurr tinha tudo bastante organizado, na *dropbox* partilhada do estúdio existe uma pasta denominada *Blog Post* que contém todos os trabalhos prontos para serem publicados ou que já foram publicados, cada um na sua respetiva pasta.

⁰⁸ O Yurr também desenvolveu um projeto mais pequeno para a promoção do estúdio, denominado de Social Plan, que sendo um autocolante com um *like*, pode ser colocado em vários locais e situações, fazendo paródia à necessidade de aprovação que as pessoas têm hoje em dia.

Também contém uma pasta chamada *photo bewerking* explicativa de todos os passos que deveria tomar para editar uma fotografia. Todos estes passos demasiado pormenorizados e personalizados para a metodologia de trabalho do Yurr fizeram com que todos os projetos de *Blog Post* se tornassem demorosos. Visto o Yurr ser demasiado exigente nas fotografias, eu nunca poderia avançar para a parte da edição fotográfica sem a sua aprovação. Isto repetia-se em todos os *Blog Post*, tornando o processo de partilha muito lento. Na maioria dos casos a aprovação não era conseguida e eu tinha de regressar para o estúdio de fotografia, perdendo tardes só para obter fotografias perfeitas. Concordo que todos os projetos devam ser fotografados com personalidades distintas, mas sendo fórmula pendurar tudo em arame torna-se difícil ser inventivo. Por vezes questionava-me se não seria mais simples ele fazer um desenho do que queria, pois nada do que eu fazia superava as suas expectativas, nada do que eu fazia era o que ele tinha em mente. É bastante complicado trabalhar de forma tão condicionada e constrangida, pois eu chegava sempre a estar num impasse e estava fundamentalmente impedida de avançar.

A publicação DRAB é um projeto criativo sustentado pelo Yurr que, ao contrário dos clássicos guias turísticos, representa locais da cidade de Breda não tão óbvios. Cada local é representado por um ilustrador diferente que ilustra a sua experiência no espaço. O objetivo é publicitar tanto os espaços como os artistas e o próprio estúdio. O Yurr dedicou tempo e convicções a este projeto na DRAB#1 e pretendia que eu o acompanhasse com o mesmo estado de espírito para a criação da DRAB#2. Este projeto é importante para a promoção do estúdio e deve ser trabalhado com primor.

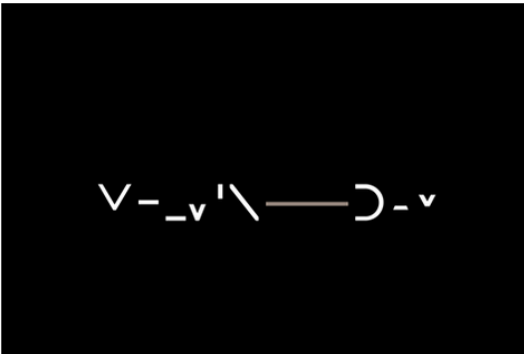
Para além de criar a nova publicação projetámos uma exposição e festa de apresentação. Esta foi dada no dia 27 de Maio no edifício Pier 15 e contou com várias entidades de Breda, os ilustradores da primeira e segunda publicações, clientes e proprietários dos locais e alguns criativos curiosos.

Várias vezes durante o estágio discutimos como melhorar a promoção do estúdio e perguntámo-nos se uma *newsletter* não seria uma boa resposta. Quando decidimos experimentar, inicialmente dividimos a *newsletter* em várias partes onde mostraríamos diferentes projetos, passados ou futuros. Chegámos à conclusão que seria algo demasiado complexo e o público não estaria interessado, o Yurr decidiu optar por algo mais simples. Mostrar um projeto relevante para a cidade, como a imagem do MOTI ou da Grote Kerk, ou então apresentar inaugurações futuras relacionadas com o estúdio, como a festa de apresentação da DRAB. A primeira *newsletter* lançada foi então para publicitar a festa inaugural da DRAB, primeiramente desenvolvida por mim mas finalizada em equipa.

YURR Studio
14 de Junho de 2016 · ©
Currently workin' on...
Ver Tradução



YURR Studio
6 de Junho de 2016 · ©
currently working on..
Ver Tradução





Outro elemento muito importante na comunicação do estúdio e que eu considere que estava a ser insuficientemente utilizado é o *website*. Este contém apenas informação em holandês o que impossibilita a informação ir mais além de falantes da língua, que não passa muito da Holanda. Sugeri que o website fosse repensado para uma melhor promoção, sendo possível optar por texto em inglês ou holandês e mostrar também o espaço do estúdio.

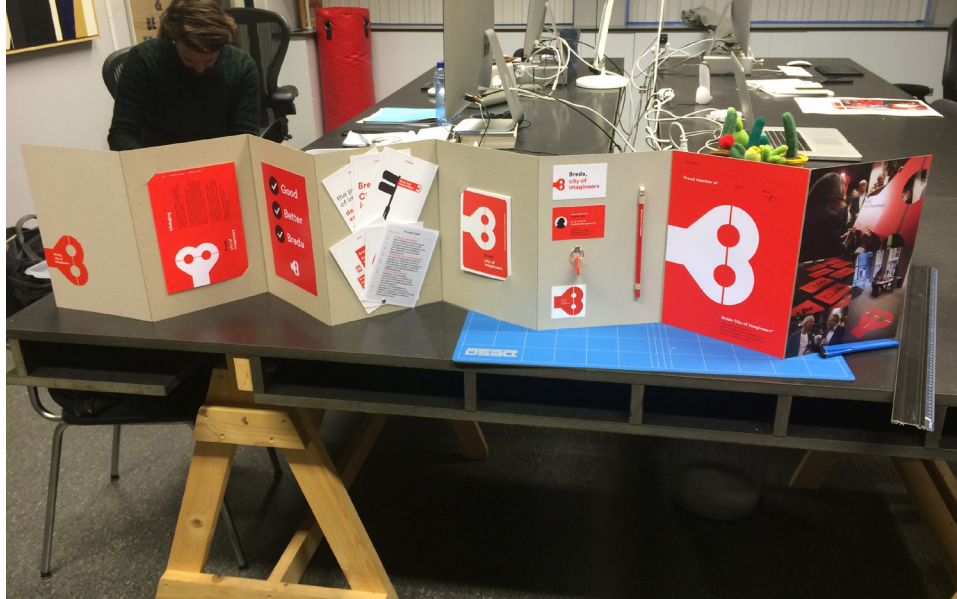


©YURR Studio

Considereei que as publicações nas redes sociais deveriam ser mais dinâmicas do que apenas uma fotografia esmerada acompanhada da descrição do trabalho. Quando pesquisei as redes de outros estúdios estes interagem com o seu público e publicam trabalhos não finalizados ou até rascunhos. Essa abordagem cria uma aproximação maior com o público do que uma descrição fria. Visto que quem preparava as publicações era eu, fiz algumas experiências de comunicação, mas penso que mal o estúdio deixou de ter estagiário que voltou às suas publicações normais.⁰⁹

⁰⁹ Notei aí uma grande diferença entre os portugueses e os holandeses. Estes últimos preocupam-se com a imagem que passam de uma maneira fria e “profissional” enquanto que os portugueses optam pela empatia e valorizam mais o processo do que o resultado final do projeto.



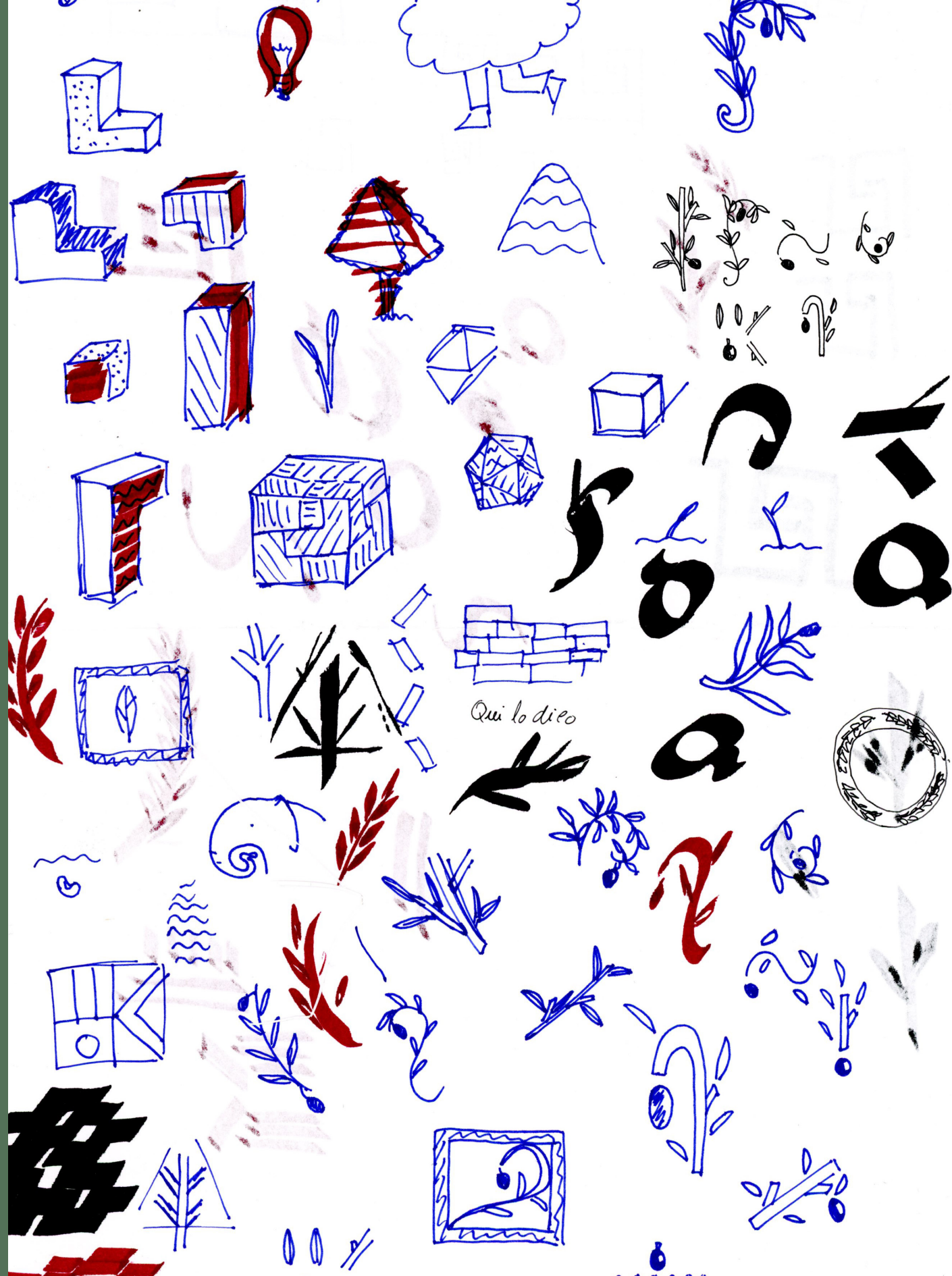


**Breda
City of
imagineers**

Enquanto a Long Read#1 estava em progresso, visto o seu tema principal ser os prémios em campos artísticos, tivemos todos uma grande discussão sobre este tema, questionando-nos se realmente valeria a pena a participação num destes concursos. Todos têm uma taxa de admissão elevada e tudo se volta para quem tem possibilidade de pagar uma admissão, contra o verdadeiro mérito. Também será que os estúdios concorrem apenas para a visibilidade, e será que isso é realmente benéfico? Penso que provavelmente existem demasiados prémios deste género hoje em dia.¹⁰ Contudo eu descobri o Yurr Studio através do prémio de melhores livros de design holandes de 2014. Penso que é normal os estúdios quererem ganhar prémios, eles criam uma excelência em torno do estúdio e essa excelência obtém rendimentos.

Apesar de todas estas dúvidas, decidimos tentar, e foi preparada uma proposta com a identidade de Breda City of Imagineers, para a entrada no EDA 2016.

¹⁰ “Awards are judged in committee by consensus of what is know. In other words, what is in fashion. But originality can’t be fashionable, because it hasn’t as yet had the approval of the committee.”
Paul Arden



04.2 Angariação e Interação

Como já referi anteriormente a maioria dos projetos do estúdio são realizados para a cidade de Breda, toda a sua angariação é feita através de contactos que o Yurr criou desde que se graduou na academia St Joost. Considerando que o Yurr reside em Breda também faz sentido que muita angariação seja feita por conhecidos e habituais clientes. Festivais da cidade, concertos, peças de teatro, cafés e bares maior parte recorria ao Yurr por sugestão de outrem ou serem recorrentes do seu estúdio.

Visto o estúdio fazer parte de um edifício criativo muitos estúdios trabalham em comunidade e colaboram para angariar projetos para diferentes tipos de estúdio. O mais recorrente seria o estúdio Burg Burg de programação web que sempre que este recebia uma proposta procurava o Yurr para *web design* e vice-versa.

Quando o Rob se juntou ao estúdio trouxe consigo um elevado número de contactos para o estúdio, o que ajudou bastante o estúdio a trabalhar para fora da cidade. Como o Rob é morador de 's-Hertogenbosch possuía muito contactos na sua cidade e outras.

Para além de várias discussões relativamente à comunicação e promoção do estúdio, tínhamos paralelamente discussões sobre a angariação de projetos. Lembrando-nos que a situação do museu MOTI era precária (este iria brevemente mudar de nome, gerência e até curadoria) e o estúdio estar há tanto tempo a desenvolver arduamente um website para apenas estar online dois meses, a melhor opção seria criar contatos com a nova gerência. O Stefan referiu um designer que o seu método de trabalho era intrusivo ao ponto de criar uma proposta que nunca lhe foi pedida, deslocar-se ao local e apresentá-la como solução. Provavelmente esta entidade iria fazer o mesmo com o MOTI mal

a agência mudasse. Questionámo-nos se este método de angariação de projetos faria sentido ou se era simplesmente atrevido e agressivo. Para não falar das horas de trabalho perdidas num projeto que poderia chegar a nem ser pago. Seria necessária uma equipa motivada e disposta a não ser remunerada.

Eu fui o primeiro estagiário estrangeiro a fazer parte desta equipa, o que deixava o Yurr muito entusiasmado. Estava empolgado com o facto de poder trabalhar com alguém de uma cultura e método de trabalho diferente. Depois da minha saída um estagiário de nacionalidade inglesa foi substituir-me e o Yurr disse que a partir de mim apenas queria estagiários estrangeiros, não só pelo entusiasmo de culturas diferentes, mas também pela promoção que consegue ter em diferentes países apenas por ter um estagiário. Essa promoção ajudaria na angariação de clientes estrangeiros.

Clientes

A reunião com clientes difere bastante da reunião interna do estúdio, a reunião de cliente era como uma performance, oferecendo-se café e lugar confortável para sentar. Durante a reunião de clientes o estagiário deveria perguntar se alguém necessitava de alguma coisa, tal como uma bebida, para além disso a reunião não devia ser interrompida. O estúdio, como equipa, não tinha reuniões mas sim discussões, uma equipa não necessita de reuniões, mas sim de se juntar em volta do mesmo papel ou ecrã e pôr mãos à obra.

Ao cliente era demonstrado, nas reuniões iniciais, um esboço em papel da proposta pensada. Assim o cliente sentia-se envolvido no trabalho e poderia intervir diretamente no papel. Enquanto se explicava o projeto o cliente usava a sua imaginação, aceitando mais facilmente o que o estúdio tinha para oferecer. É importante o cliente sentir-se integrado em vez de se sentir confrontado com um resultado final. Se for apresentado ao cliente logo nas primeiras reuniões um *layout* perfeito e

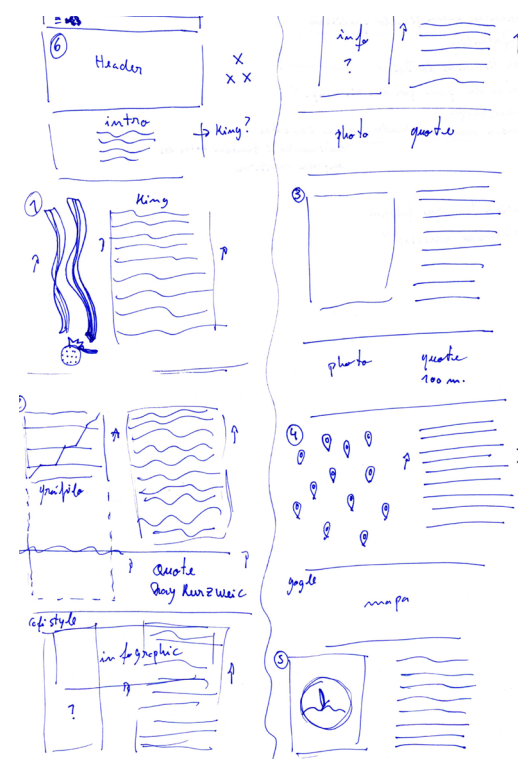
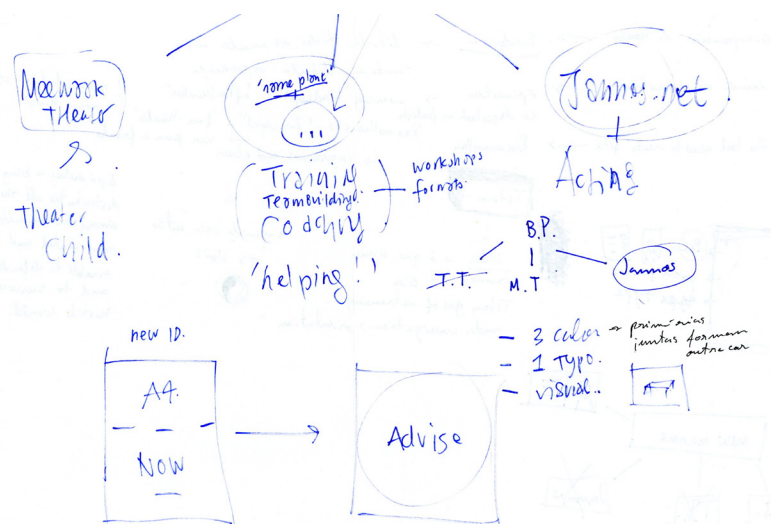
detalhado, ele irá focar-se na cor ou na forma de elementos não relevantes em vez da ideia fundamental do projeto, a probabilidade de o cliente rejeitar essa ideia é então maior.

Aprendi que o cliente deve ser acompanhado devidamente não devendo haver falhas de comunicação. Por vezes o cliente apresenta o que necessita de uma forma embelezada, quando no fundo quer algo simples. O designer deve estar devidamente atento e criar constante diálogo com o cliente, para não se desenvolver algo que o cliente considere excessivo ou desnecessário.

Todavia mesmo prestando todos os cuidados, clientes que rejeitam o projeto vezes sem conta são recorrentes. O projeto Het Hijgend Hert foi remodelado várias vezes a pedido do exigente cliente, nunca satisfeito com o resultado que lhe era apresentado. Sempre podia apontar alguma falha, cor, tipografia ou mesmo forma.

Clientes como da Long Read#1 aprovavam sempre tudo davam total liberdade criativa, até ao dia anterior de a *Long Read* estar *online*, que tinham todo género de modificações. A temática da *Long Read* referia-se a concursos e prémios criativos, estando os seus textos relacionados com ego, preços, adesão de clientes, valor e pertinência. Foi-me pedido para desenvolver um conjunto de ilustrações em aguarela, as quais o Yurr e o cliente aprovaram. O cliente, perto da data final, considerou que as ilustrações deveriam ser animações. As ilustrações tiveram de ser refeitas pois foram pintadas para ilustrações estáticas e não animação.

Mais tarde o mesmo cliente com a Long Read#3, que nesse momento era eu a desenvolver e a dirigir, estabeleceu uma data final, mas não forneceu o texto necessário até à data, a sua publicação online teve de ser adiada. Considero que foi bastante inquietante para mim pois tive de criar a maior parte do conteúdo (imagens, ilustrações, gráficos, etc.) apenas pelo tema e paginar sem saber a densidade do texto. Criar conteúdo para



uma *Long Read* sem texto não têm coerência, tanto como criar ilustrações para um livro infantil de conto sem saber o conto. Mesmo insinuando isto, o cliente continuava sem fornecer o texto. Permaneci num dilema que não conseguia sair, o Yurr não compreendia porque é que demorava tanto tempo a criar conteúdo e o cliente ignorava todos os meus apelos. No final acabei por necessitar da ajuda de outros membros para conseguir desenvolver este projeto, finalizando o meu estágio este teve de ser entregue a Stefan.

Em nenhum momento tive contacto direto com os clientes a não ser na terceira fase do estágio onde me foi designado um cliente, a quem apenas chamamos de Jannos. O Jannos, sendo ator, pretendia uma imagem gráfica e *website* que o representasse da melhor forma. Já possuía variados *websites*, cada um com uma função diferente, mas claramente desnecessários visto, no fundo, remeterem todos ao mesmo. Um era o *website* pessoal, com os seus contactos, outro para aulas de teatro e o último para teatro com crianças. Foi árduo explicar que era completamente desnecessário a quantidade de *websites* e nomes que ele possuía para demonstrar o seu trabalho, sendo quase indistinguível o que era o projeto do ator ou o próprio ator, e que tudo isso poderia estar condensado em apenas um só *website*. Na primeira reunião o Jannos não foi esclarecedor do que pretendia, apenas nos apresentou os seus *websites*. O Yurr disse-me que, por vezes, é necessário ajudar o cliente a perceber o que necessita. Assim demos alguns conselhos a Jannos e combinámos, enquanto eu iria iniciando uma pesquisa e desenho, ele iria tentar concentrar toda a informação. O diálogo entre mim e o Jannos foi um elemento essencial neste projeto, pois se eu não estivesse em permanente contato e disposta discutir com o Jannos todos os pormenores, o projeto nunca teria avançado. Apesar de o Jannos acabar por desistir da sua encomenda, por motivos monetários, penso que o facto de o acompanhar durante o seu processo de reflexão, o deixou preparado para quando finalmente possuir capital consiga perceber e explicar o que necessita.

out the exponential growth
communications and
technology. Internet, arti-
ficial Intelligence, virtual reality.

> growth. tech.

> use creativity to help

² Creativity is needed to
exploit the new opportunities.

leader in the field

* Quote. RAY KURZWEIL " ? "

gether we have the time,
strength and capacity
promote the entire
industry.

> clients convince
> power!

³ The importance of creativity and
the opportunities it brings are
not sufficiently visible to potential
clients. there are plenty of opportunities!

* "It
imagin
cultur.

Q

Quote: " organize! = business MAN "

"member of the Board" If the creative industry comes together, we can do
business.

iation of entrepreneurs,
omic stimulus as
motivator.

→ combine!
→ business

⁵ Cofi arise, need to unite together
exploit the new technologies
and marketing.

Different approach than initiatives from the government.

INFO
GRAPH

slashhiz

Q

Quote: 100 MEMBERS

oping creative
ry is nationwide

→ County. Breda. x1

y. Unique position
ed Breda relative to other cities.

→ Quick!

⁸ We created Breda a highly organized creative
industry, which - developed quickly - thanks
to the many partnerships.

pe the best.

→ MEMBER

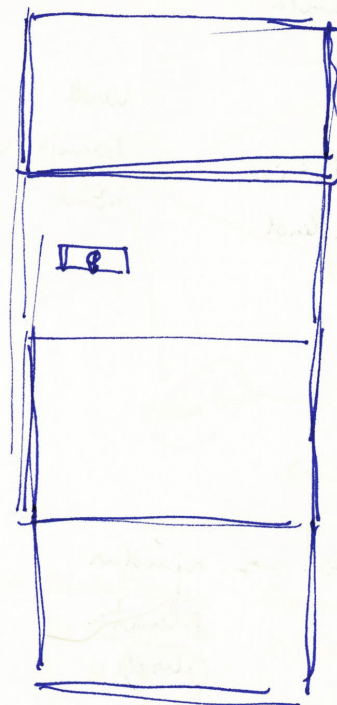
⁹ Creative economy is the
future, Cofi strengthen the
creative industries in
Breda, we now have the
opportunities to

MAP

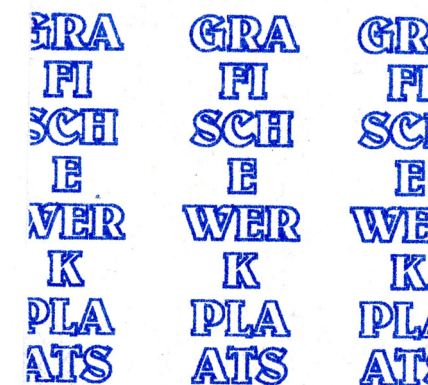
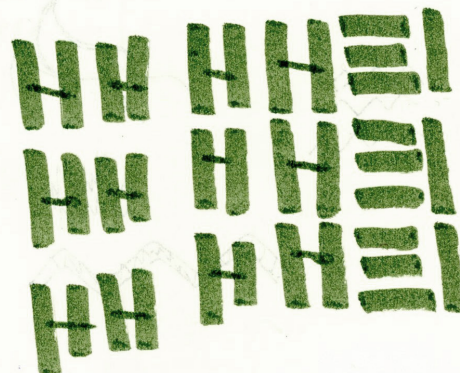
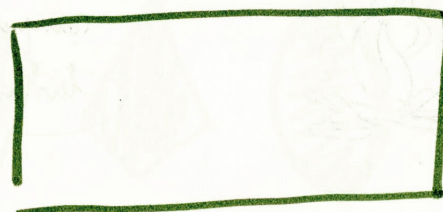
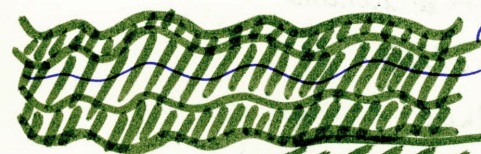
—
—
—
—
—

Para além de indeciso, o Jannos era também reincidente no mesmo tema. No ano anterior o Yurr lidava com o mesmo dilema, explicando-lhe as fraquezas que apresentavam os seus websites. Depois de o Yurr demonstrar como deveriam funcionar os websites, unificando a tipografia e criando imagens associadas este aceitou e pagou o seu preço. Contudo apenas utilizou algumas aplicações, como a tipografia e duas imagens, retirando tudo o que o Yurr criou fora de contexto. Um ano depois volta porque não se encontra satisfeito com o que tem, compreensivelmente para quem não utiliza todo o trabalho criado pelo designer. Foi recorrente este género de clientes, que para além da minha compreensão, aprovavam um projeto, demonstravam-se satisfeitos, mas nunca chegam a aplica-lo ou nos seus cartões de visita ou nos seus websites.



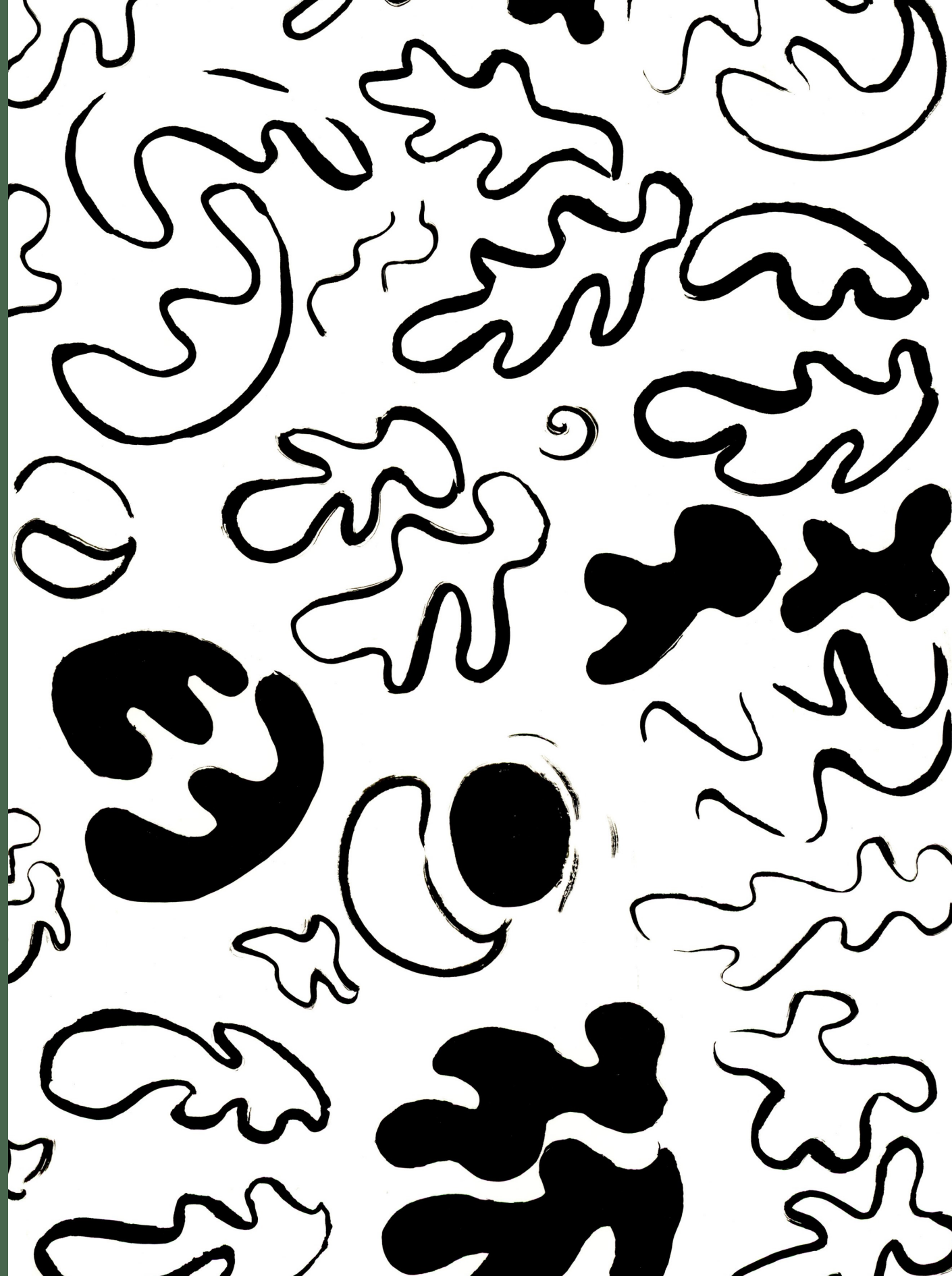


Header → download C.V.
 → biography
 → featured jobs
 → contact



Grafische Werkplaats
 Prinsegracht 16, 2512 GA Den Haag

070 360 93 87
grafischewerkplaats.nl
info@grafischewerkplaats.nl



Processo de Aprendizagem

05.1 Criatividade e Forma

A partir da segunda fase do estágio, foi-me concedida mais autonomia perante os projetos no estúdio. Já não era necessário pedir o parecer ou ser acompanhada pelo Yurr, em todas as fases de trabalho, apenas na final. O que implicou eu ser capaz de tomar decisões importantes sozinha e ter espírito crítico. Visto nunca antes ter trabalho para outrem, e ter de responder aos objetivos gráficos de alguém, nunca tinha absoluta certeza se optava pelo caminho correto. Todo o processo racional do Yurr era diferente a tudo que estava habituada. Quando me foi dada autonomia pensei que estaria conectada com liberdade criativa, contudo o Yurr ficava constantemente surpreendido com a minha abordagem em certos projetos. A autonomia foi-me fornecida para não ser necessário relatar ao Yurr o meu processo, mas em último caso estava dependente de um pensamento, que não era o meu. Isto gerou um impasse contraditório, onde por vezes o Yurr alegava que eu não deveria ser tão dependente dele, não esperando pelo seu aval, mas por outras vezes questionava-me porque teria eu avançado sem pedir o seu consentimento. Admirando-se pelo meu resultado ser tão diferente do que ele estava a pensar.

Em termos de direção artística o Yurr é muito rigoroso e restrito. A primeira vez que senti esta força hierárquica foi no processo de Long Read#1 onde várias sugestões/exigências foram feitas em relação às ilustrações que estava a desenvolver. Mesmo depois de finalizadas estas foram alteradas e até fundidas com outras ilustrações, não da minha autoria, sem o meu consentimento ou supervisão. Existe uma diferença enorme, entre uma autoridade pedagógica e uma autoridade empregadora sugerirem uma alteração. Quando uma autoridade pedagógica



o faz, visto trabalharmos para nós próprios, tendemos por vezes, levá-las apenas em consideração; mas quando uma autoridade empregadora o faz, sentimo-nos compelidos a ceder.

Por vezes surgem dilemas derivados da pressão hierárquica, pois mesmo quando determinada alteração desqualifica o conceito basilar do projeto, é difícil discordar ou desconsiderar a opinião da autoridade empregadora. Apesar de me ser fornecida pelo Yurr liberdade para tal, penso que continua a ser complexo fazer perceber a essa autoridade porque é que consideramos a nossa visão mais apropriada no projeto em questão.

Na realização da Long Read#3 todas as minhas abordagens eram rejeitadas ou se aceites eram alteradas mais tarde sem aviso. Em vez de alterar comigo, acompanhando-me por um melhor processo o Yurr alterava e até finalizava projetos sem me informar. Não tendo coerência com o sistema de estágio, onde o tutor deve fornecer possibilidades para o estagiário desenvolver-se autonomamente, fortalecendo o seu conhecimento empírico.

Passado os capítulos de demonstração do método de trabalho do estúdio, este capítulo irá apresentar como esse método refletiu sobre mim enquanto designer e aluna: como o Yurr apresentou o seu método de trabalho, eu o recebi e assimilei.

Irei exemplificar como o Yurr trabalha a curadoria, direção artística e a produção do estúdio. Por outras palavras, exemplificar utilizando projetos específicos, como ele transmitia os seus pensamentos e ideias e como conduzia a equipa pelos projetos.

Processo Criativo

O início de processo de trabalho, em todos os projetos, consistia numa discussão e pesquisa. Após o Yurr apresentar o cerne do projeto criava-se uma discussão, apenas com os elementos a participar no projeto em questão, em torno do conceito e abordagem a ter em termos de grafismo. Posteriormente é feita uma pesquisa aprofundada consoante o decidido. Por vezes mesmo não fazendo parte do projeto, o Yurr pedia-me para fazer a pesquisa de acordo com o conceito estabelecido.

O projeto Hijgend Hert, como referido na página 64, tinha já sido desenvolvido por Yurr. As suas propostas anteriores consistiam em figuras de veados complementadas com letras góticas. Optei por focar-me na forma mais forte do veado, as suas hastes. A pesquisa realizada foi de formas e movimentos, Wassily Kandinsky e Henri Matisse, pareceram os mestres do movimento mais indicados para esta representação. De seguida realizei várias experiências com manchas de cor e movimentos gestuais do pincel. Ao mesmo tempo desenvolvi formas em simetria e negativo em vetor no Adobe Illustrator.

Sempre que apresentava o meu progresso a Yurr, sentava-me a seu lado e o projeto era aberto no seu iMac. Deste modo poderíamos discutir e alterar o projeto em equipa, por vezes chamávamos o Stefan e o Rob para opiniões. Após de apresentar as minhas representações ele afirmou sinteticamente que as formas eram bonitas, mas vazias e sem conteúdo. Também que seria complicado trabalhá-las com tipografia. Apercebi-me que o Yurr pretendia continuar no mesmo estilo de identidade tipográfica. Decidi depois do horário laboral ir ver presencialmente o bar e tentar retirar um bocado da sua essência.

Ulteriormente a visitar o Hijgend Hert constatei que o ambiente era bastante mais descontraído e confortável do que esperava. O bar organiza concertos e exposições de artistas locais e mantém sempre obras expostas para possíveis vendas.

Por vezes são organizadas conversas e discussões com temas criativos. Um elemento que captou o meu olhar foi o balcão em forma redonda propício ao convívio onde uma avioneta de papel está pendurada no seu centro, repleta de luz. Observado isto, decidi pesquisar sobre Toulouse Lautrec, Dada, Cabaret Voltaire e Royal Roost Club para conseguir retirar o cerne de bares onde a criatividade mais fluiu.

Enquanto produzia formas e composições o Yurr apresentava opiniões fortes, construtivas e bastante decisivas. Várias modificações eram feitas pelo Yurr enquanto trabalhei neste projeto. As minhas composições passaram de formas quase abstratas a três “H” que dançam entre si como numa festa animada, em referências a capas de Jazz.

Depois de alcançarmos uma composição que agradava a ambos esta foi apresentada ao cliente. Este, como referi na página 81, recusou várias vezes não só a composição como a escolha de cores. Quando o cliente ficou satisfeito com a composição, encomendou aplicações para redes sociais, bases de copos e uma animação para projeção.^{11 12}

¹¹ Enquanto me preparava para uma pesquisa em relação à projeção o Yurr afirma que deveria ser eu a criá-la e tal devia ser feita no programa Adobe After Effects. Respondo que não possuo nenhuma habilidade e que talvez deveria ser encarregue a outro membro por motivos de prazos. Ao qual o Yurr responde que se não sabia, devia aprender. Uma boa resposta, pois agora possuo aptidões mínimas no Adobe After Effects e sem essa resposta não as teria.

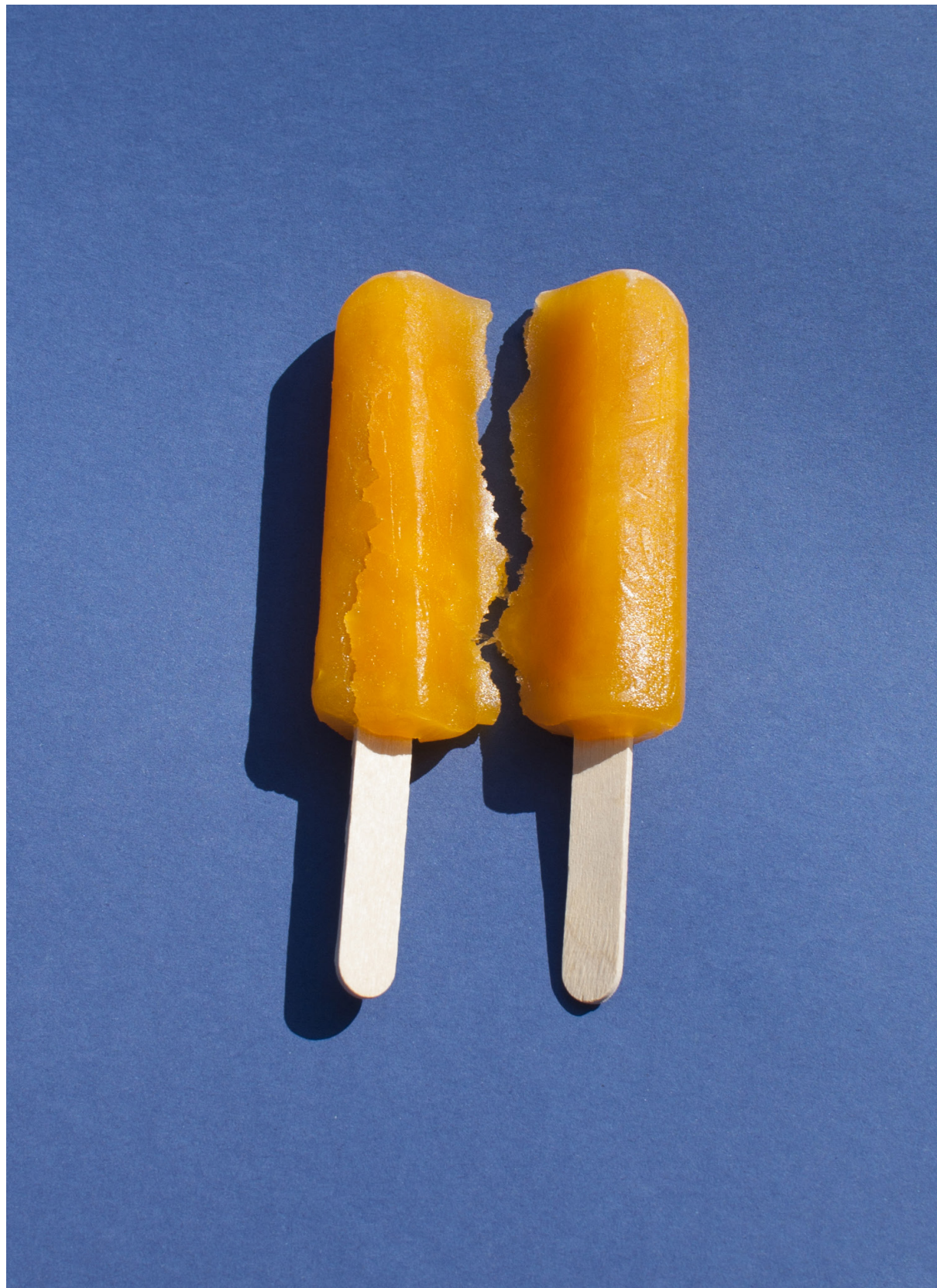
¹² “It is through Hayao Miyazaki’s very existence that I have always felt scolded for my sloth like tendencies, been made to feel guilty, been concerned into doing work, and had something greater than whatever limited talents I might possess squeezed out of me.”
Isao Takahata



Direção Artística

O processo criativo de um projeto pode tornar-se exaustivo quando a direção artística deste é demasiado configurada, ou seja, quando o diretor artístico sendo de ideias fixas, não é capaz de admitir o erro e alternar para outra solução. O projeto Ravanella (rabanete) consistia em desenvolver uma identidade para um chefe de cozinha, sendo Ravanella o seu nome artístico. Este projeto destacou-se especialmente por um detalhe muito específico, onde pude verificar o quão categórico o Yurr é perante as suas ideias e conceções. No decorrer deste projeto, depois de finalizada a pesquisa e decidida a abordagem a ter, notei que o Yurr não foi capaz de admitir que a sua idealização para este projeto não iria resultar, mesmo quando provado o contrário. A sua direção artística estava a ser determinada consoante o que tinha pré-concebido durante a pesquisa em lugar de constatar o grafismo visual que estava à sua frente e responder a tal. Isto posto, sempre que apresentava um resultado, este não era aprovado mesmo quando explicado que dada solução não era a resposta. O Yurr pretendia que eu criasse uma composição com vegetais e frutos e desenhar com molhos formas alimentares. Depois de várias experiências reparei que o resultado pretendido não iria ser alcançado daquela forma. O Yurr apenas ficava frustrado por eu não ser capaz de representar o que ele idealizara na sua cabeça. Depois de várias tentativas falhadas, optei por criar uma alternativa que também foi recusada, por não ser o que estava planeado de início. Apenas quando o Rob se associou ao projeto e este insistiu que aquela solução não era uma opção é que o Yurr começou a considerar uma alternativa.

No entanto penso que o Yurr valorizava a minha opinião, talvez não tanto como designer, mas como “máquina de ideias”. Por vezes chamava-me para ver o que estava a desenvolver e pedia a minha opinião. No projeto MOTI Website o Yurr chamou-me apenas para opinar sobre umas imagens que estava a desenvolver, se concordava com a cor e se considerava que alguma deveria ser modificada.



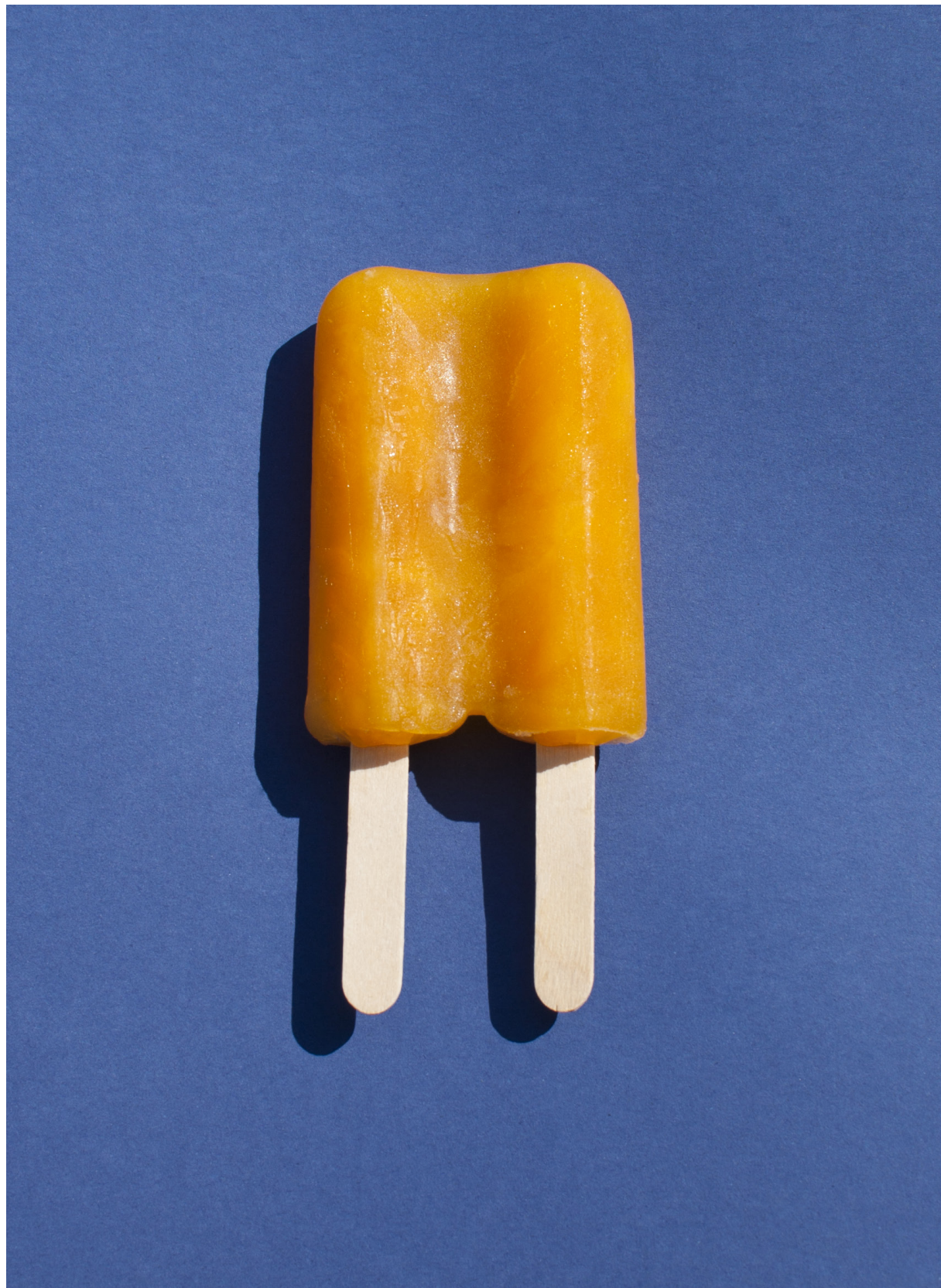
Coerência Formal

No projeto Blik en Bloos Zomer Editie, era necessário criar um cartaz para Blik en Bloos, uma equipa de teatro de estudantes, em versão edição verão. Quando discutimos o tema eu sugeri criar um cenário num jardim com elementos de verão, visto ser bastante comum mal o sol aparece na Holanda toda a gente ir com uma toalha apanhar sol no parque. O Yurr disse que só seria possível ver se funcionava depois de eu experimentar e acrescentando que uma solução possível seria os gelados de gelo de dividir. Portanto no seguinte dia trouxe todos os elementos necessários e fotografei-os no jardim. Após várias experiências fotográficas reparei que o que tinha idealizado nunca resultaria bem em cartaz, devido à quantidade excessiva de informação (elementos e cor). No momento em que comecei a fotografar os gelados observei de imediato que sugestão do Yurr era muito mais eficaz.

Contudo só restava a mesma tarde para finalizar o cartaz e como tal levei-o de fim de semana. Não me incomoda oferecer horas extras a projetos que considero que as necessitam para serem melhorados, não será apenas por umas horas que um projeto fica insatisfatório.

Blik en Bloos sendo cliente frequente do estúdio, tem uma fórmula para todos os projetos que se geram à sua volta, sejam cartazes, panfletos ou aplicações para redes sociais. O logotipo mantém-se sempre no mesmo local, cor e tipografia não são alteradas e mesmo uns cortes diagonais permanecem sempre nos cantos. Isto por razões monetárias e também motivos estilísticos.



Para além de Blik en Bloos nenhum cliente recorrente mantinha esta coerência formal nos projetos. Apenas projetos não pagos como a publicação DRAB, sendo uma publicação anual deveria ser uniforme; e os projetos de *Blog Post*, fazendo parte da sistematização de Yurr, este pretendia que todas as partilhas de projeto tivessem a mesma fórmula.



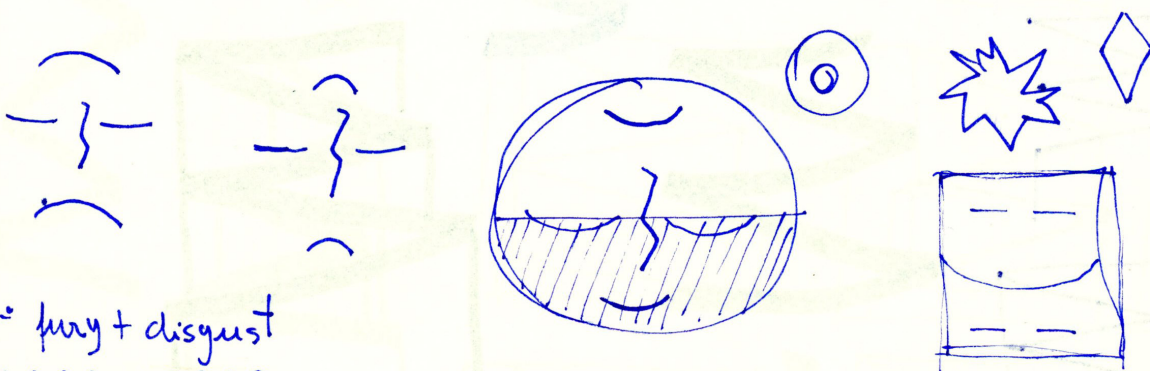
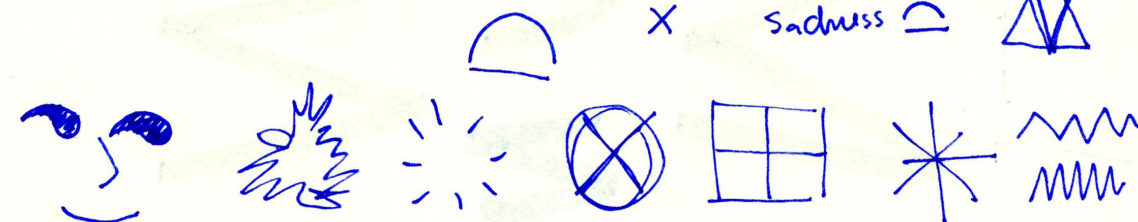
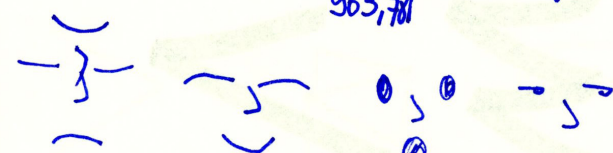


©YURR Studio



- várias formas para emoções
- " " dentro de círculo
- negativos emoções
- sobreposição  
- linhas de diferentes emoções

963,78 1360,63 px



1º fury + disgust



2º shame + grief



3º fear



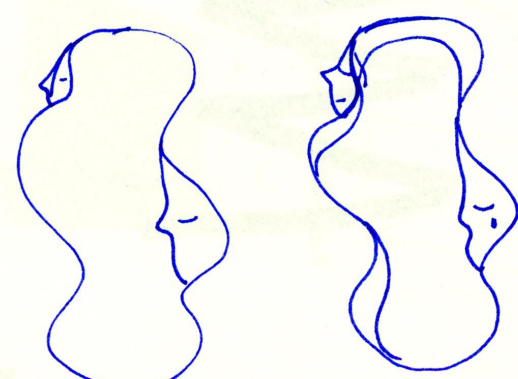
4º love



5º wander



6º sadness



fury

disgust

shame

grief

fear

love

joy

wander

amazement

sadness

Variação na Percepção

O Rob introduziu-me o projeto Zuid 073, uma identidade para um complexo habitacional, pois há semanas que trabalhava nesse projeto, mas nunca obtinha um resultado convincente. Portanto expôs-me o seu problema esperando que talvez eu fosse capaz de o auxiliar. Olhando para o complexo observei que, se o des- pissem de todo o adorno e me concentrasse apenas na estrutura, esta em si seria uma opima imagem visual. Esbocei várias estruturas a desenvolverem-se, quase como um Tetris, expus ao Rob que ficou satisfeito e alegre. Disse que o resultado estaria por perto e só teria que trabalhar um bocado mais. No final fizemos algumas modificações juntos e apresentamos ao cliente duas soluções. O cliente acabou por optar pela solução que o Rob desenvolvera, mas mesmo assim considero que tenha sido um bom trabalho de equipa.

Concetualização

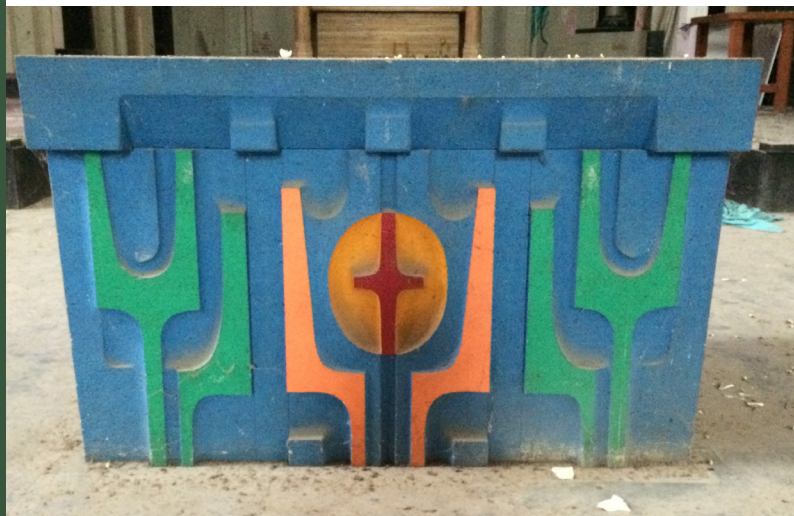
O projeto Het Pon Jaarboek consiste no desenvolvimento do livro anual da editora Pon denominado Democratie. O conceito acordado foi os sentimentos onde cada capítulo seria representado através de fotografias, encomendadas a Christell Ooms, e cores atribuídas a cada sentimento. As cores foram decididas através de um inquérito, escrito em bases de copos, onde durante uma semana as pessoas que frequentaram esse bar responderam que cor associavam a cada sentimento.

Quando o Yurr me apresentou este projeto, apenas me pediu para realizar a capa do livro, este já tinha experimentado várias vezes, mas nunca alcançava um resultado satisfatório. O Yurr já tinha decidido a cor e a tipografia a utilizar, e pretendia criar uma ilusão de repartição e desaparecer/aparecer.

Optei por desenvolver vários elementos que fossem capazes de representar as diferentes emoções, todos a partir da mesma matriz. Apresentei a minha solução ao Yurr e ele não a aprovou,



apesar de considerar de um bom grafismo, afirmou que tento o livro já uma cor e imagem para cada sentimento, adicionar-lhe um elemento iria tornar o livro demasiado exagerado e ornamental. Dito isso concordei e abandonei de imediato os elementos que estava a desenvolver. Comecei a fazer um paralelismo com o filme “Being John Malkovich” (1999) do diretor Spike Jonze. Neste filme uma das personagens descobre uma porta que misteriosamente está conectada com a cabeça de John Malkovich e a partir desse momento possui a habilidade de controlar todo o ser que é Malkovich, inclusive as suas emoções. O conceito do filme interessa-me bastante, o fato de existir uma porta para os sentimentos ou a cabeça de alguém, um tema estudado exhaustivamente como a complexidade da mente humana. Talvez conseguisse chegar a um consenso entre esta ideia e a do Yurr. Discutimos na sua mesa, fizemos algumas alterações juntos mas no final optámos por voltar à sua ideia inicial, apenas adicionando a minha conceção de Malkovich onde a cor azul da capa difere um pouco de tom em algumas zonas, assemelhando-se a uma abertura.



Trabalho de Campo

Simultaneamente ao processo do livro anual, ajudava Christel Ooms, a fotógrafa responsável pelas fotografias de emoções, a desenvolver as suas composições e cenários. Para cada emoção ela pretendia criar um cenário que mal o nosso olhar caísse sobre ele, a sensação dessa emoção se fizesse sentir. Assim não se limitou ao seu estúdio e saiu a procurar locais onde fosse possível captar essas sensações pintando-os com as cores atribuídas, para tal Christel necessitava da minha ajuda. A Christel ainda não estava certa que locais iria optar para cada sentimento, portanto combinamos visitar vários e ver o que poderíamos fazer com eles.

O primeiro local a ser abordado deixou-me perplexa, não só por ser uma igreja protestante neogótica (Heilig Hart kerk) abandonada, mas por ainda conter vestígios de uma antiga “ocupa” dos anos oitenta e noventa. A ocupa foi terminada à força pelo sistema policial de Breda, sendo ainda possível ver objetos de uso quotidiano abandonados em sobressalto (óculos, roupa, calçado, painéis, etc.) por toda a igreja.

Dentro pude observar a estrutura de uma igreja a ser utilizada de uma forma nunca antes vista, torres sineiras como quartos de dormir, abside com altar pintado de azul, centro paroquial como sala de exposições de esculturas irrisórias.

Depois de finalizadas as fotografias, passamos para o próximo destino, um descampado enorme situado atrás da estação de comboios de Breda. A caminho fizemos uma paragem num armazém de plantas, onde a Christel me deixou durante meia hora para comprar todas as plantas cor de laranja que conseguisse. Apesar de não ser holandesa parecia a pessoa mais nacionalista do armazém, visto o laranja ser a cor da realeza. No enorme descampado atrás da estação a Christel pretendia experimentar algumas fotografias com um colchão velho e as flores laranja, para captar o vazio em volta e os reflexos na água.





©Christel Ooms



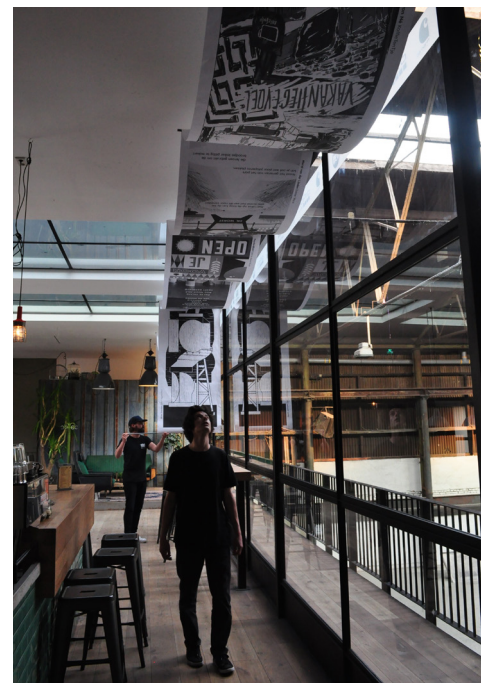
©Christel Ooms





Imprevisto

O projeto DRAB LaunchParty é um ótimo exemplo da contrariedade que o Yurr criava em termos de autonomia/dependência. Este projeto desenvolveu-se a partir da produção da publicação DRAB#2, sendo esta criada para promover o estúdio, foi acordado entre todos que deveria ser apresentada numa exposição/festa inaugural. O projeto da exposição foi-me designado, ficando responsável pela organização e montagem. O local escolhido para a exposição, o bar de Pier 15, contém janelas em todo o seu redor. Considerei que seria a melhor opção usufruir da projeção da luz no papel para sobressair as ilustrações, expondo cada ilustração em frente a uma janela, como envolvidas numa moldura natural. Depois de pesquisar várias maneiras a montar as ilustrações apresentei a Yurr um esboço, ele responde “não era isto que tinha em mente”. Refazendo a organização várias vezes e obtendo sempre a mesma resposta, a minha frustração levou-me a perguntar a Yurr o que imaginava. A resposta que recebi foi “isso és tu que tens de pensar, é o teu trabalho”. A liberdade criativa que me tinha sido oferecida no início deste projeto estava totalmente condicionada pelo estilo de pensamento do Yurr. Cheguei a um empasse, admiti que não conseguia trabalhar nas condições estabelecidas e iria demorar muito tempo até chegar ao que ele pretendia, ele bastante desapontado esboçou e explicou que, não querendo uma exposição aborrecida e banal, desejava um rolo de papel gigante pendurado por toda a sala, tendo o visitante de olhar para cima para observar as ilustrações. Posto isto agora só teria de averiguar se esta forma de expor resultaria no espaço. Desloquei-me até ao Pier 15 e depois de uma conversa com o dono reparei que iria ser demasiado complexo expor desta forma para o tempo que tínhamos. Quando relatei ao Yurr ele não se mostrou convencido e disse para voltar a confirmar. Eu estava à frente de um projeto onde as minhas opiniões se tornaram irrelevantes.

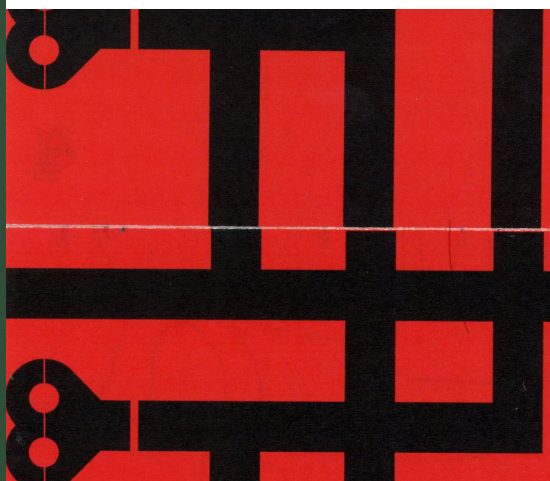
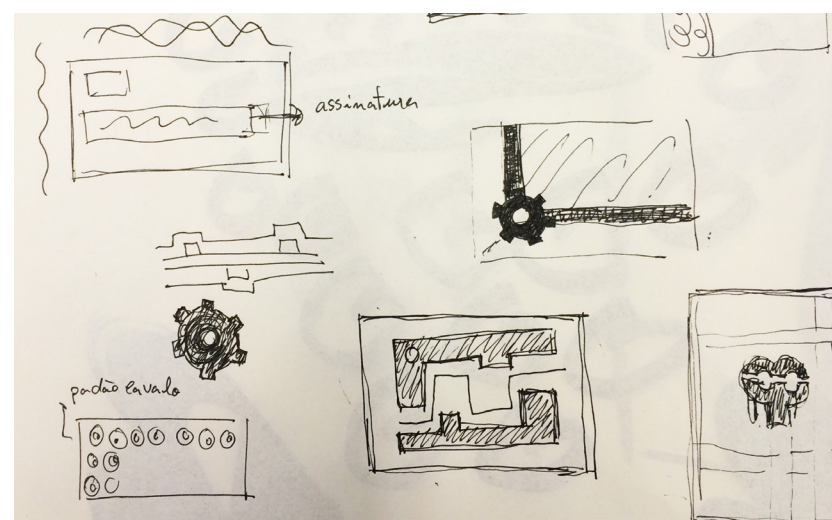
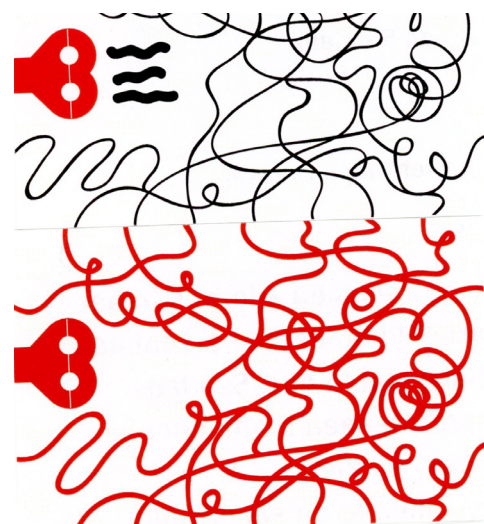
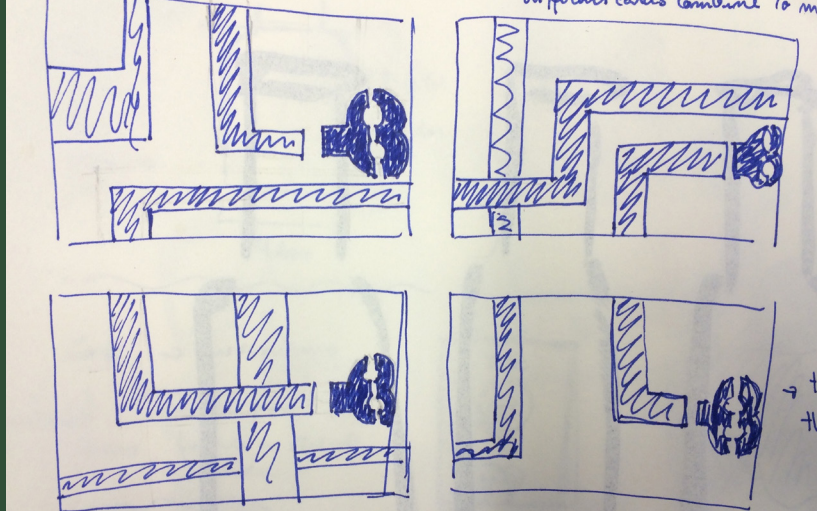


O Yurr dizia que teria de ser eu a resolver os problemas, mas não confiava na solução proposta. Após várias pesquisas, visitas ao Pier 15 e a armazéns de construção, testei um método que tornaria este modo de expor rápido e eficaz. Teria de cortar o papel e espalhar pela sala dando a ilusão de continuidade.

Nos dias de montagem, eu dei coordenadas para o Stefan e o Rob começarem a montar enquanto eu organizava as impressões. O Yurr chama-me em sobressalto, exaltado e surpreendido porque o que eu tinha planeado não estava a resultar.¹³

Concordo ser necessário um plano bem estruturado, mas saber lidar com o imprevisto e saber proporcionar novas soluções é uma virtude bem importante nesta área. Todavia não foi necessário lidar com um imprevisto, pois apenas estava a ser montado de forma errada e não como tinha direcionado e se fosse seria apenas alterar o material de colagem. O sobressalto do Yurr foi apenas um exagero de quem não está acostumado ao imprevisto.

¹³ Os holandeses são muito metódicos, planeiam tudo com bastante antecedência e tudo deve correr como planeado, não lidando bem com o imprevisto, um clássico português.



Produção

O projeto Cofi Visitekaartje estando dentro da proposta de identidade de City of Imageneers tem como objetivo desenvolver o cartão de visita para os seus membros. Apesar de o Yurr já ter realizado uma proposta anteriormente, concordamos que o cartão de visita necessitaria de uma interpretação diferente.

Seguido à pesquisa e vários esboços depois cheguei a uma conclusão, nenhum dos cartões que pesquisara me inspirava de alguma forma. Pretendia que os conceitos de conectividade e coletivo fossem visíveis no primeiro olhar, e que os cartões se complementassem uns aos outros. Nesse momento tive em mente o jogo “Saboteur” de 999 Games onde os jogadores criam um caminho coletivamente. Logo desenvolvi um esquema semelhante a ligações elétricas ou canalizações que, como no jogo, coincidiam sempre seja qual fosse a posição do cartão. O Yurr ficou entusiasmado com a ideia mas considerou os elementos que estava a desenvolver demasiado grosseiros, aconselhou-me a transformar as ligações negras e retangulares em linhas sinuosas como de um novelo. Fizemos as alterações os dois juntos no seu iMac e demos como finalizado o projeto nessa tarde.

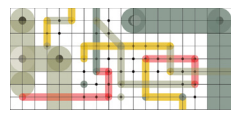
Pesquisa

Como referi vagamente na página 83, o projeto Jannos foi um desafio, não sendo a melhor experiência de primeiro cliente. Para começar o Jannos nem sabia bem o que pretendia, nem como organizar ou partilhar a sua informação. O seu *website* principal denominado “Bureau Prometheus” (Secretária Prometeu) apenas continha uma pequena informação sobre a “empresa” e três *links* direcionados para *websites* distintos que continham mais informação sobre outros projetos de Jannos. “Totem Theater”, projeto de aulas de teatro, “Meemaak Theater” projeto de teatro para crianças e “Jannos.net” com a sua informação pessoal. Tentei acompanhá-lo mostrando-lhe o que já tinha, *website* e imagem, tentando indicar o que ele poderia necessitar para melhorar. Aconselhei primeiramente, para além eliminar os *websites* a mais, que repensasse o nome “Bureau Prometheus” visto ser bastante comum e depois de uma breve pesquisa encontrei várias associações com esse nome. Mostrei-lhe como no mesmo *website* é possível conter toda a informação que queria sendo desta forma mais compreensível para o leitor quem é o Jannos e o que tem para oferecer. Assegurei-o que iria fazer uma pesquisa mais profunda pesquisar e este prometeu-me pensar no que recomendei.

Dias mais tarde a esta conversa, o Jannos informou-me que não tinha intenções de alterar o nome “Bureau Prometheus”. Posto isto a minha pesquisa voltou-se para Prometeu, pensei que poderia associar os elementos principais de Prometeu como fogo, esperteza e a planta *Ferula Communis*, com os principais projetos de Jannos. Utilizando como conexão símbolos representativos de ambos. O Jannos ficou muito satisfeito com os esboços apresentados e também entusiasmado. Contudo este tinha afinal decidido alterar o nome para Utopia, apesar de continuar confuso em relação à informação que pretendia apresentar no *website*.

Conversei sobre este assunto com o Yurr e acordamos que o Jannos estava a ir pelo mesmo caminho que anteriormente. Assim montámos uma apresentação mostrando-lhe qual a melhor maneira de abordar o seu projeto, até exibindo alguns elementos que o Yurr tinha realizado no ano anterior. Este projeto foi-se alastrando por vários meses, visto o Jannos nunca saber o que queria fazer ou como deveria organizar a sua informação, mesmo mostrando-lhe várias opções. Passado alguns meses o Jannos admitiu que não possuía capital para a encomenda que tinha feito ao estúdio. Como tal eu e o Yurr decidimos ajudar o Jannos e no mínimo organizar a informação que tinha nos seus *websites* atuais. Porém e apesar de todo o esforço, até hoje o Jannos nunca alterou os seus *websites*.





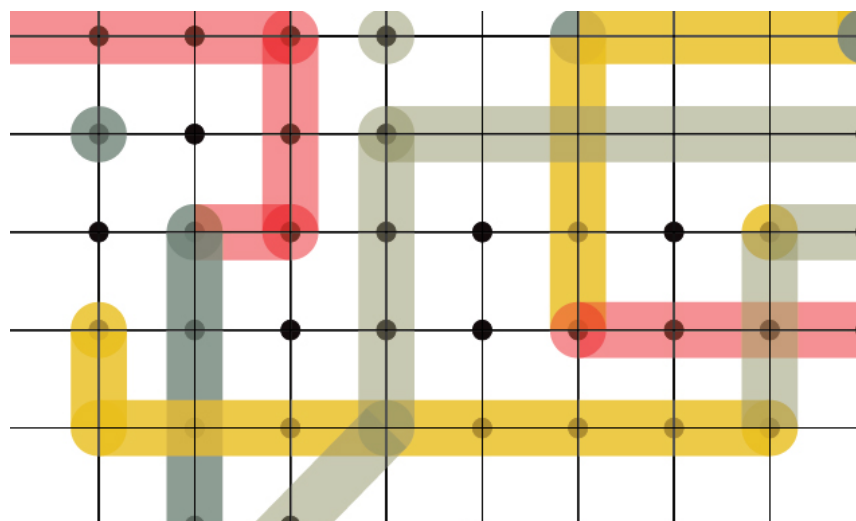
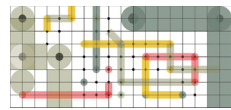
05.2 Percepção e Dialética

Aprendi que para um projeto fluir da melhor maneira possível e o ambiente no espaço de trabalho ser confortável, o diálogo é um elemento crucial.

Em retrospectiva julgo que, por vezes, o diálogo entre mim e o Yurr não era suficiente. Não me referindo a diálogos quotidianos entre membros da mesma equipa, mas sim diálogos relevantes para os projetos. Penso que se o Stefan não se tivesse apresentado tão prestável e amável eu teria demorado o dobro do tempo a realizar os projetos a mim destinados. Estando todos confortáveis com a língua inglesa, a barreira linguística não era a adversidade, mas sim a divergência metodológica entre o Yurr e eu. Todo o estúdio está estruturado consoante o seu modo sistemático de pensar e trabalhar e sendo eu uma recente adição díspar ao seu método, o Yurr demorou a incorporar-me no seu sistema. O seu procedimento típico era lembrar-se de um projeto destinado a mim, ou de um fator importante relacionado com um projeto e escrever algumas palavras chave diretamente no *Daylite*, sem me informar e esperando que eu entendesse o que ele pretendia, ignorando o facto de eu ser estrangeira. Dado isso, o Yurr ficava surpreendido como eu não compreendia o que ele necessitava ou desenvolvia algo completamente diferente do que ele tinha em mente.¹⁴

Tudo isto tornava-me uma estagiária lenta, não só por demorar e perceber o que me era delegado, mas por ter constantemente de esperar e confirmar com o Yurr. Maior parte das semanas o Yurr afirmava que apenas iria ter disponibilidade para

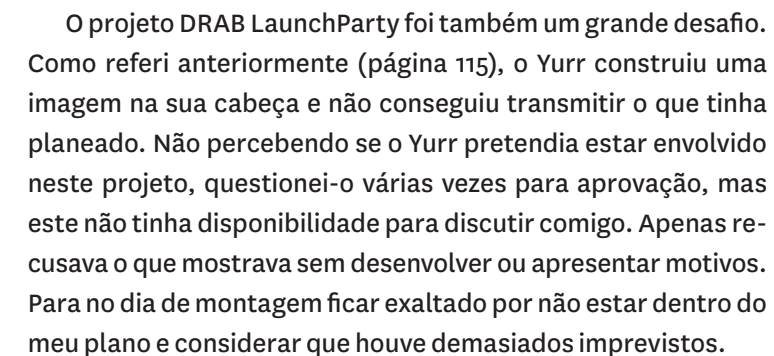
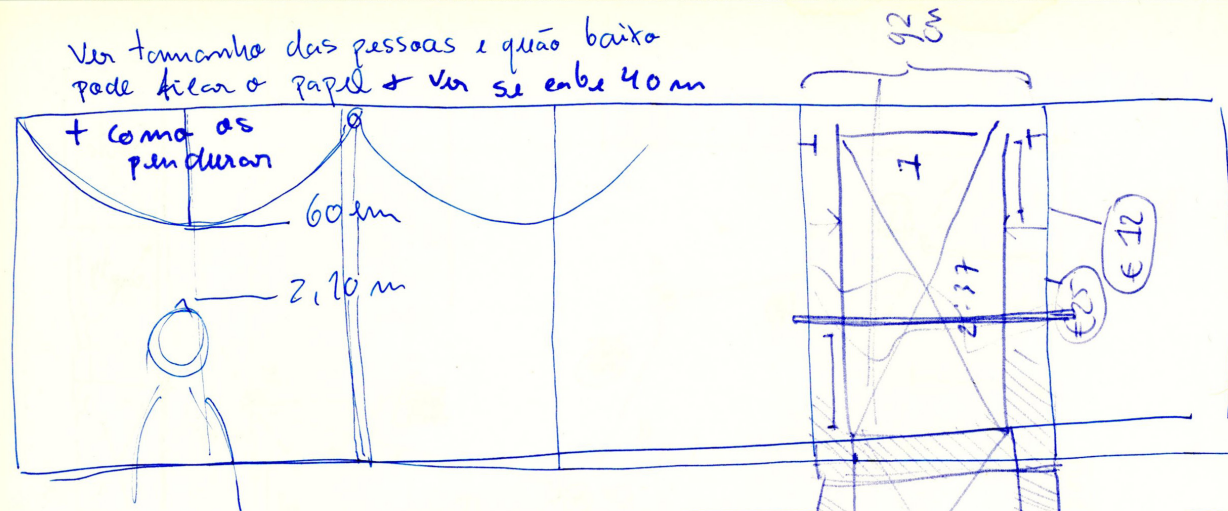
¹⁴ Certa altura recebi um e-mail que apenas dizia “Rita tenho aqui a fatura do que comprei, amanhã leva para o estúdio”. Confusa com este e-mail e sendo impossível confirmar com ele no próprio dia, aguardei para o questionar no dia seguinte. O Yurr mostrou-se desapontado por eu não ter entendido o que ele precisava.



conversar com os três (eu, Stefan e Rob) na segunda-feira e todos deveríamos marcar uma hora. Devido a esta falta de diálogo, considero que alguns projetos ficaram prejudicados, nomeadamente os *Blog Posts*, a *Long Read#3* e *DRAB LaunchParty*. Era bastante notória a diferença, no processo criativo e conceção, entre os projetos com bom diálogo e sem.

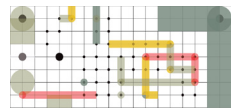
Todos os projetos de *Blog Post* tinham de ser supervisionados pelo Yurr em todas as suas fases (fotografia, edição e publicação), visto o Yurr não estar sempre disponível e tendo eu que esperar a sua aprovação para avançar o processo tornava-se muito demorado.

A *Long Read#3*, sofreu de défice de direção artística e de um cliente desatento. Contudo penso que a falta de diálogo apenas agravou a situação do projeto. Enquanto estava a desenvolver o *header*, o Yurr foi oferecendo sugestões bastantes úteis, inicialmente criei uma imagem estática, mas o Yurr sugeriu que houvesse movimento. Essa opinião melhorou muito o que estava a desenvolver. Mas mais tarde apercebi-me que o *header* a ser utilizado seria outro que o Yurr tinha desenvolvido sozinho. Não compreendi a falta de comunicação, se o que estava a desenvolver não estava dentro dos seus parâmetros porquê continuar a incentiva-lo e porquê ignora-lo e criar outro sem me informar.



O Yurr fez um ponto de situação da minha performance até então no estúdio. Conversamos sobre o que achava do estúdio, se estava a par das minhas expectativas e se eu tinha algo a apontar. O Yurr referiu que eu estava a ser pouco produtiva e demorava muito tempo no processo, estendendo para fora das horas de produção. Apontou que admirava a minha linha de pensamento e como conseguia criar um conceito, mas a produção era mais importante e deveria arriscar mais. Também referiu que deveria interagir mais com os clientes, como oferecer cafés.

No entanto, compreendendo que não fosse possível o Yurr estar sempre disponível, visto ter demasiadas responsabilidades, o que não conseguia compreender era o fato de alterar projetos ou finalizá-los sem me informar. Durante o processo do projeto Long Read#1 reparei que a animação que estava a trabalhar já estava finalizada noutro ficheiro, pus esta questão a Stefan e este explicou-me que o Yurr já a tinha acabado. Pelos vistos considerou que eu estava a demorar muito tempo e fez por ele próprio, sem me avisar. Este género de falta de comunicação era constante, especialmente em meses repletos de trabalho.

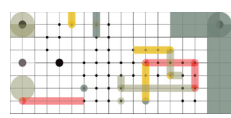


05.3 De Imagens a Objetos

Arte Final e Produção

Retrospectivamente, e considerando o que observei, penso que finalizar um projeto é a fase mais complexa de trabalho. Não só no sentido de o designer considerar o seu projeto acabado ou da, por vezes, ansiada aprovação do cliente, mas na preparação da arte final. O Yurr levava com bastante nervosismo e prudência a conclusão de um projeto, verificava tudo várias vezes antes de enviar para a gráfica, juntamente com a sua especificação, e mais tarde o Stefan ligava para o local a confirmar se tinham recebido tudo e se os ficheiros se encontravam dentro dos conformes, antecipando problemas. Isto porque, por muito mais que se confirme o projeto final, a gráfica ou mesmo o próprio designer pode deixar escapar um erro.

No processo do projeto Het Pon Jaarboek o estúdio recebeu uma chamada da gráfica com uma questão bastante importante, (devo referir que cada caderno do livro continha duas páginas com dobragem de enrolar) um dos cadernos não estava a fazer sentido nas contas da gráfica e não se enquadrava com o resto do livro. Ou seja, um dos cadernos não tendo o mesmo número de páginas que os restantes, já não possuía das páginas com dobragem de enrolar. Algo que criou grande agitação no estúdio, mas que foi rapidamente resolvido.



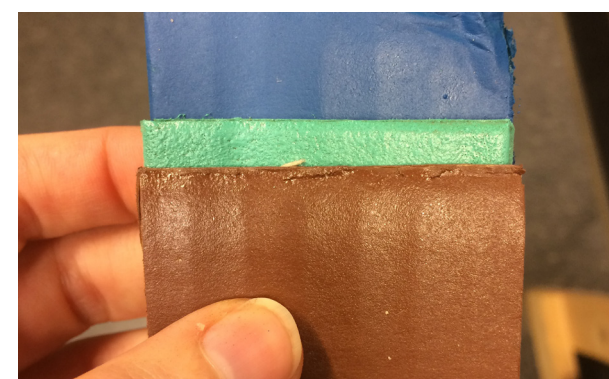
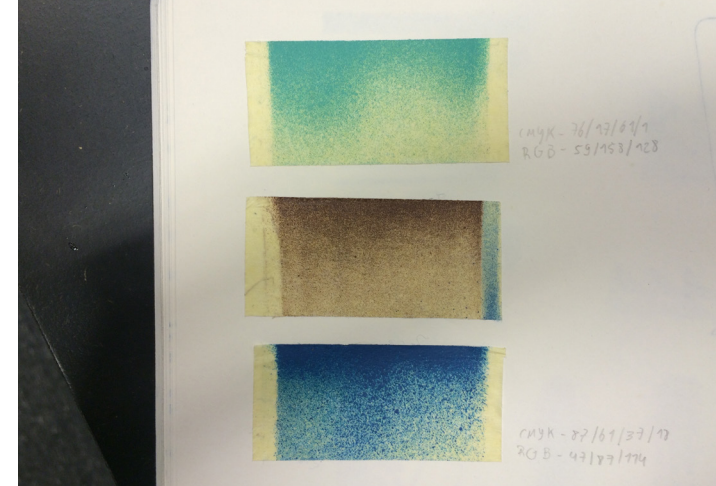
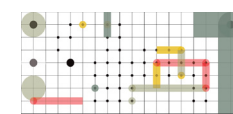
©YURR Studio

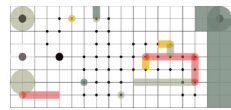


No projeto Higgend Hert depois de finalizada a identidade foram pedidas várias aplicações, uma delas sendo bases de copos. Depois de encontrarmos a gráfica mais indicada, preparamos o ficheiro nos tamanhos necessários e cores em CMYK. O ficheiro foi verificado várias vezes antes de ser enviado, contudo as bases de copos que foram entregues tinham um aspeto lastimável. As cores não se assemelhavam às escolhidas e as bases continham várias listras, como se a técnica de impressão utilizada tivesse sido digital eletrofotográfica em vez de flexografia. Tivemos de voltar à gráfica e pedir que as bases fossem todas refeitas.

Em nenhum projeto tive autonomia para decisões relativamente à arte final, apenas algumas opiniões em relação a papel ou cor, devido à importância dessa fase do projeto. Apenas no projeto Self Defense Program, que consiste num estudo de três cores e associa-las de diferentes maneiras pintando-as num taco de baseball, onde o produzi de início ao fim, consegui ter autoridade e liberdade na arte final, pois não implicava preparar ficheiros ou lidar com gráficas. Encomendei as tintas e tacos de baseball, preparei-os e pintei-os todos à mão. No final o Arthur (novo estagiário do estúdio) ajudou-me a finalizar este projeto, visto se aproximar a minha data de saída.







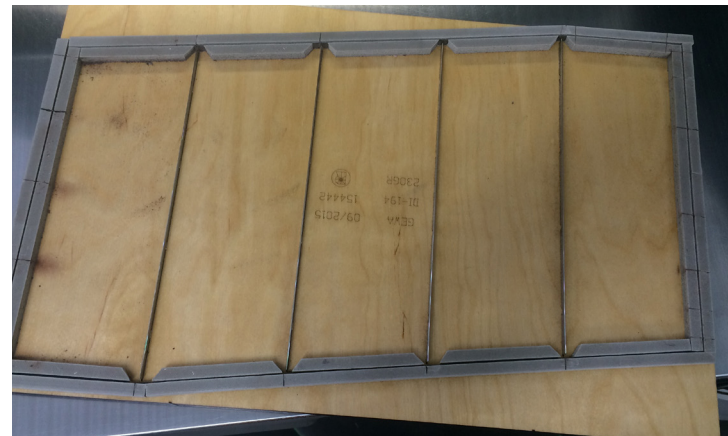
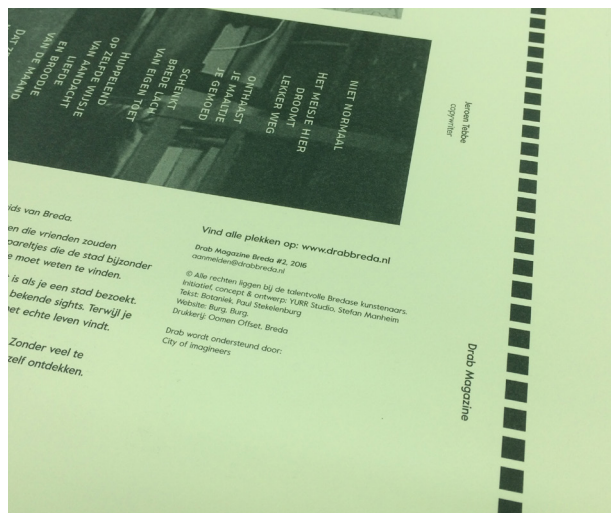
Sempre que uma identidade era finalizada, eu preparava-a para o cliente. Realizava ficheiros em CMYK, RGB e monocromático. Confirmava as cores várias vezes e exportava nos formatos EPS e PDF. Deste modo era fornecido ao cliente a sua nova identidade em formatos e cores adequadas para quando a utilizasse não houvesse nenhum transtorno inerente.



Nunca tive contacto direto com uma gráfica ou fase de arte final a não ser no projeto DRAB#2 e no projeto livre (inserido na última fase do estágio) o qual denominei Postcards from Breda.

Tive a possibilidade de produzir, acompanhada de Stefan, o projeto DRAB#2 desde o seu início, incluindo produção final e planeamento com a gráfica. A produção do ficheiro final não foi complicada visto a publicação ter as mesmas definições que a primeira, como: formato, papel, tipografia e método de impressão. Apenas alterei as ilustrações e autorias. A cor Pantone de impressão e do papel tinha sido acordada entre mim, o Yurr e o Stefan. Depois de enviar para a gráfica, o Stefan e eu comparecemos no momento de impressão para verificar se procedia como planeado.

O processo de impressão utilizado foi o *offset*, apenas a uma cor, com cortante especial e dobragem em harmónio de seis laudas.

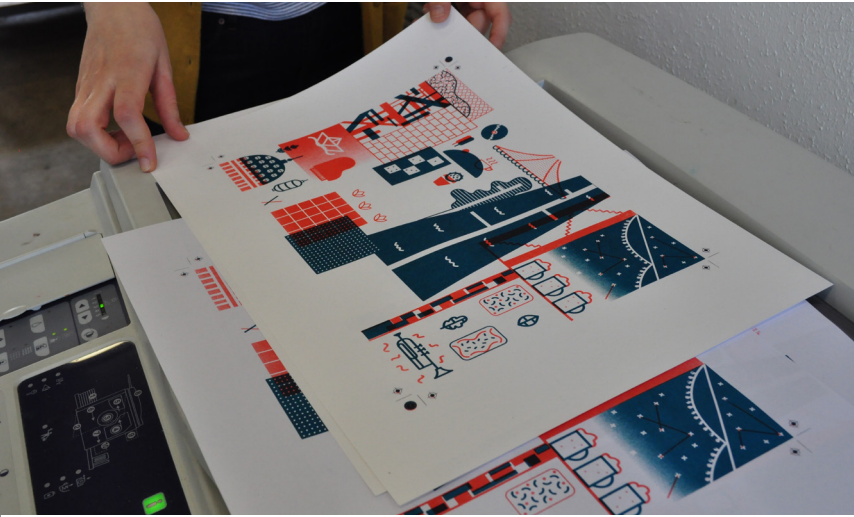
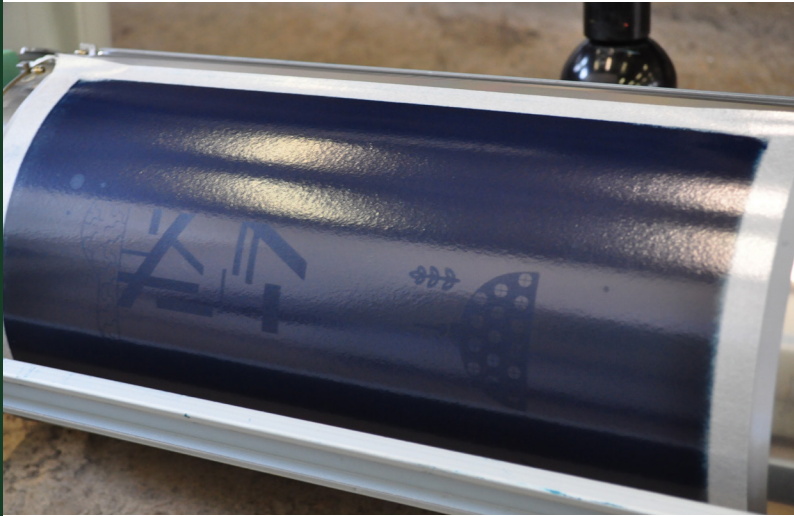
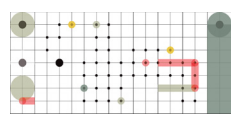
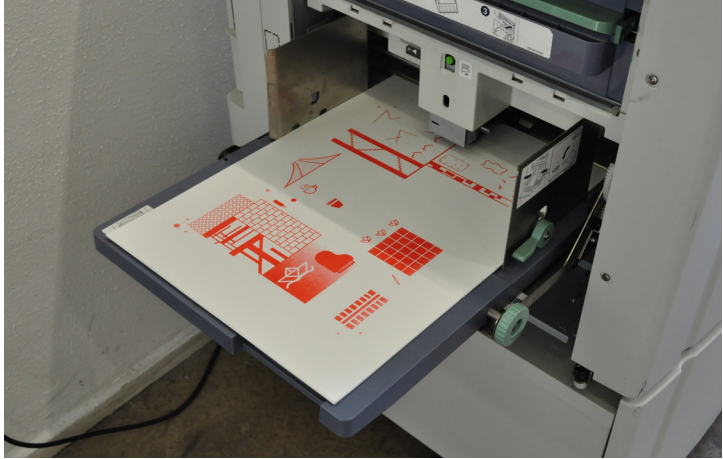




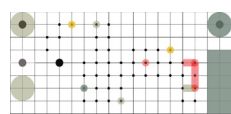
No projeto Postcards from Breda sendo o meu projeto livre, tive total liberdade criativa e autonomia na produção. Contudo o Yurr afirmou que deveria criar algo para o estúdio e não um projeto pessoal. Assim decidi desenvolver um conjunto de postais representativos da cidade de Breda, de acordo com a minha experiência, para o Yurr enviar a clientes externos à cidade. Quando mostrei os meus primeiros esboços o Yurr apenas sugeriu que as representações não fossem tão objetivas, pois assim iria assimilar-se demasiado à publicação DRAB. Sugeriu também que em vez de desenvolver diferentes postais que seria mais interessante criar uma composição e mais tarde subdividi-la. Passado os esboços criei uma composição no Adobe Illustrator, onde os postais estão interligados e comunicam entre si, formando uma composição maior. Para explorar da melhor forma o potencial da composição, visto ter desenvolvido sobreposições, optei pela técnica de impressão risografia. Como Breda não possui nenhuma gráfica que me possibilitasse produzir apenas eu as impressões, procurei e encontrei a Graphis Werkplaats em Haia. Um espaço criativo, no centro da cidade, que aluga por hora as máquinas e condições para técnicas de impressão “manuais”, como Serigrafia, Risografia, Litografia e Tipografia.

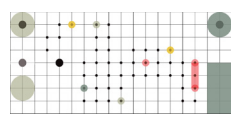
Os *Pantones* escolhidos foram PMS 321 U e Warm Red U, os dois escolhidos para valorizar e dinamizar a sobreposição. A experimentação do descontrolo e transparência fez parte do projeto. A risografia consegue ser bastante imprevisível e versátil, não tirar proveito desse fator pareceu-me ingénuo. Realizei primeiramente vários testes de tinta e máquina. Quando observei que o resultado estava a tornar-se interessante, passei para o papel final. A máquina tem de ser constantemente calibrada e limpa, para não criar arrastos de tinta ainda húmida ou erros na impressão. Contudo, os erros de impressão tornam-se também um elemento curioso. Posto isto, quando foi necessário sobrepor o azul sobre o vermelho, para conseguir ter o maior controlo sobre a máquina possível, imprimi cada folha individualmente.

A composição foi impressa em papel “Smooth-Heavyweight” 220 gr, formato A3, numa tiragem de 200 exemplares.









Conclusões Finais e Perspetivas Futuras

Refletindo sobre as distintas fases deste estágio curricular e tendo em conta a minha experimentação pessoal, considero que os elementos mais contrastantes, com todo o método de trabalho que tenho assimilado nos meus estudos académicos, são a produção e o imprevisto. Foi afirmado várias vezes que a minha produção era demasiado lenta para o ritmo de produção que o estúdio desenvolvia. Na altura apenas concordei e tentei aumentar a minha velocidade de produção mas, em retrospectiva, considero que talvez o sistema de produção do estúdio é que se movia demasiado rápido, como consequência das forças de mercado e a prazos e critérios estabelecidos comercialmente. Com isto quero dizer, que para o Yurr o volume da produção de trabalho era mais relevante que, por vezes, o próprio processo de trabalho. Com a quantidade excessiva de trabalho encomendado ao estúdio, a produção tinha tendência a tornar-se mais rápida e a desenrolar-se de forma mais prática e direta, algo que também considero estar relacionado com a cultura holandesa.

Em todo o meu percurso académico, aprendi a valorizar muito a linha de pensamento, a experimentação e a dedicação máxima ao processo criativo, algo que pouco consegui aplicar no Yurr Studio. Como falei anteriormente, penso que Yurr valorizava a minha opinião e admirava o meu modo de desenvolver conceitos, mas quando transposto para o trabalho físico este afirmava que eu era demasiado lenta e, várias vezes, finalizou projetos sem sequer me informar.

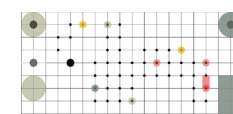
Constatei que o Yurr, por vezes, deixava-se ficar pelo que ele já conhecia e pelo que a sua experiência lhe garantia que funcionava, em vez de experimentar diferentes abordagens e desenvolver um processo criativo que o levasse a um resultado diferente do habitual. Referi várias vezes, que a sua direção

artística, era condicionada pela sua linha de pensamento sistémico, muito resistente às ideias de outros. Como exemplo, apresento de novo o projeto Hijgend Hert. Como comentei na página 94, tentei experimentar diferentes abordagens à que o Yurr tinha desenvolvido anteriormente, mas estas foram recusadas e o processo criativo foi quebrado, mantendo assim o estilo anterior. Isto não implica que a minha abordagem inicial fosse a melhor, mas penso que por este caminho de experimentação e tentativa e erro se poderia caminhar para algo novo e possivelmente mais interessante.¹⁵

Relativamente à organização do estágio, penso que este estava bastante bem estruturado. As várias fases pareceram-me um elemento essencial e consequente para o desenvolvimento de conhecimento empírico. Contudo considerei a primeira fase algo cansativa. Consegui observar e captar bem o método de trabalho do estúdio, mas senti que a espera de aprovação era constante. Sendo ainda a fase de adaptação, antes de avançar para qualquer outra fase de trabalho era necessário ter a validação do Yurr, para que tudo estivesse de acordo com os seus requisitos e só assim poder mais tarde avançar para a segunda fase do estágio (fase de autonomia).

Achei complicado trabalhar de forma tão condicionada e constrangida, pois eu chegava a estar sempre num impasse e estava fundamentalmente impedida de avançar. Uma grande mais valia era o Stefan, que estava sempre disposto a ajudar-me em tudo, muito prestável mesmo em projetos nos quais eu não tinha experiência. No entanto o Yurr era bastante rígido com a organização e distribuição das tarefas e não gostava nada que fossem descuradas ou que se misturassem entre trabalhadores.

¹⁵ “It’s impossible to weight these two against each other. Without process, there will be no result; and without a result in mind, it’s impossible to endure the process. They are like two sides of the same coin; impossible to separate.”
Experimental Jetset



De todas as fases do estágio penso que a que não progrediu da melhor forma foi a de contacto, não só devido ao cliente que me foi atribuído (Jannos) - um cliente confuso e que acabou por retirar a encomenda - mas também porque comecei a sentir o sentido hierárquico do estúdio. A autonomia e liberdade criativa estavam condicionadas e comecei a questionar-me se o Yurr confiava nas minhas decisões.

Por um lado, o Yurr pedia que eu fosse independente e desenvolvida, o que se tornava contraditório quando por exemplo, quando pretendia avançar com projetos sozinha e ele me colocava entraves, como pontos de situação e verificação que demoravam a acontecer, que me deixavam de certa forma pendente e ao mesmo tempo queixava-se de não ser rápida e independente. Penso que estas reações do Yurr fazem também parte da cultura holandesa, de espírito trabalhador e sacrifício, visto que a maior parte dos holandeses começa a trabalhar aos 15 anos de idade (em supermercados ou lojas) aos 23 anos já têm completa independência financeira. Quando disse que o estágio era o meu primeiro trabalho ficaram todos surpreendidos.

Recentemente, já em 2017, o Yurr fez uma visita ao Porto e admitiu-me que, durante o meu período de trabalho no seu estúdio, não chegou a compreender bem o meu método processual e de trabalho. Mas agora, depois de observar a cidade e absorver alguma da sua essência, conseguiu compreender melhor os meus recursos estilísticos e métodos de trabalho.

Após este período de estágio no Yurr Studio, pensei bastante sobre o meu estágio, não apenas como se desenvolveu, mas também no que ele representa. Questionei-me se os estágios em áreas com teor artístico, como é o design gráfico, farão o mesmo sentido que estágios em áreas mais científicas, como a medicina. Penso que o Yurr tinha já ideias muito formatadas e

definidas do que é o design, sendo que sempre que experimentava ir por outro caminho, recusava-o. Neste sentido, considero relevante acompanhar um profissional da área, no intuito de aprender uma nova técnica e métodos de trabalho, mas não no sentido de nos cingirmos ao seu estilo ou linha de pensamento.

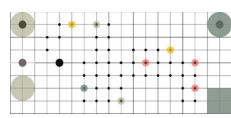
Acho que o estágio pode ser necessário se quisermos evoluir em termos de metodologia de trabalho e de produção mas, ao contrário do que alguns estudantes pensam, não em termos de criatividade. Em vez de tentarmos absorver algo que já é adquirido, devemos tentar criar algo novo. O mundo está feito para os alunos o moldarem, não para se adaptarem a ele.

Penso que cada vez mais os recém-licenciados incapazes de encontrar trabalho optam por estágios, achando que não têm outra hipótese. Talvez seja verdade, na sociedade atual, mas isso torna os estágios algo significativo na pós-graduação. Levando muitos estudantes a acreditar que devem passar primeiramente por um estágio antes de entrar na área.¹⁶ Talvez iludidos com a promoção de experimentar o “mundo real”, mesmo que este conceito não exista.¹⁷

Desta forma, e concluindo, considero que o meu estágio foi relevante, mas não essencial. Relevante para mim pois abriu-me a mente de várias maneiras, em relação aos estágios na generalidade, autonomia e método de trabalho holandês. Mudando em mim fortemente a maneira como olho para o meu percurso académico, o mundo de trabalho e até a minha maneira de pensar e trabalhar. Mas não totalmente essencial para um estudante de design gráfico. Considero que um aluno de design gráfico deve realizar um estágio se este for minimamente remunerado, se houver pesquisa prévia relativamente ao estúdio/empresa a realizar o estágio e se este o desejar, não o realizando apenas porque acha que não tem outra hipótese. Desenvolvendo o seu conhecimento empírico e estabelecendo uma transição equilibrada entre a vida académica e a futura vida profissional.

¹⁶ “Working for free, or even paying to work - a hallmark of many internships - is held to be an innovation of precisely this type: an act of selflessness that also aids a career, a form of barter (labor in exchange for training, contacts, experience, etc.), or a brilliant investment in the future.”
Ross Perlin

¹⁷ “(...) there is no difference between the “unreal world” and the “real world”. Everything is the real world. Everything is a context in itself. School is part of the real world.”
Experimental Jetset



Os estágios podem estar por todo o lado hoje em dia, mas permanecem um fenómeno recente e relativamente caótico que está a influenciar regras ou códigos de “honra”. Ainda existem demasiados exemplos de exploração de estudantes como mão de obra gratuita ou barata, por isso o aluno deve estar atento e não permitir que tal aconteça, para que o estágio consiga ser realmente um elemento de aprendizagem positivo e para que os próprios estágios não se tornem num fator de desequilíbrio e competição desleal no mercado de trabalho.

Apesar de não ter existido nenhum contratempo, desigualdade ou exploração no meu caso, não pondero realizar mais nenhum estágio. Tendo concluído os meus estudos académicos, vou continuar a trabalhar por um verde mais maduro.¹⁸

¹⁸“(…) Dan Jacoby, um historiador de aprendizados, vê os estágios em comparação como ‘mais uma oportunidade de ver o ambiente do que uma oportunidade de aprender um trabalho’.”
Ross Perlin





~ Ze droeg een t
strepen. Verticaal
Zie ik een schip, o
onze eerste dage
ze kleren draagt i
dan voel ik de ver
het eerste mome



Referências Bibliográficas

ARDEN Paul – It's not how good you are, it's how good you want to be. – Phaidon 2015, p.90, l.6

MIYAZAKI Hayao, TAKAHATA Isao – Starting Point 1979-1996 Hayao Miyazaki – VIZ Media 2015, p.451 l.7

VAN DEURSEN Linda, OWENS Mark, SUEDA Jon, SVENONIUS Ian, Experimental Jetset - Statement and Counter Statement: Notes on Experimental Jetset - Roma Publications 2015, p.398 l.7/ p.403 l.26

PERLIN Ross – Intern Nation: How to Earn Nothing and Learn Little in the Brave New Economy – Verso 2012, p.45 l.10/ p.124 l.17

KUBBEN Raymond - De Vrede Van Breda – Van Kemenade 2015, p.18/p.106

Ficha Técnica

Título Verde Maduro
Relatório de Estágio na Holanda
Autor Rita Sá Couto
Conceção Gráfica Rita Sá Couto
Tipografia National
Papel Munken Lynx 120 gr
Impressão Norcópia, Porto
Exemplares Cinco
Porto, Maio 2017

